WWW.EMU-ZONE.ORG

全新形象

掌机地带

POCKET ZONE

THE MAGAZINE FOR POCKET GAME

模拟焦点

GBA上的超任模拟器梦幻登场

攻略/研究

银河战士-初始任务解体真书

星之卡比-镜之大迷宫完全攻略

洛克人ZERO3 极速攻略！

购买《掌机地带》参加抽奖有机会...

GBALink烧录卡套装 等着您来拿

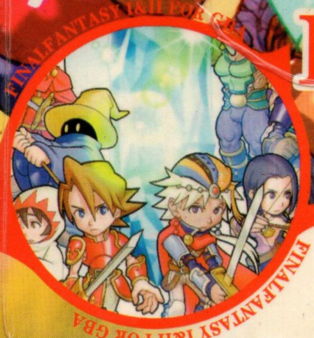
本月热作强袭



洛克人ZERO3

星之卡比镜之大迷宫

银河战士ZERO MISSION



FF大复活！

Final Fantasy 最终幻想I&II GBA复刻移植作 急速前瞻

掌机地带 LIVE! 2004.5 VOL.4
POCKET ZONE

邮购全年杂志只需要￥100!

全国各地经销商联系电话

《掌机地带》

广州	020-3429 7992
深圳	0755-8226 4693
上海	021-6376 9858
北京	010-6593 4352
温州	0577-8605 8055
长春	0431-8934 011
苏州	0512-6529 6805
南京	025-8330 6728-8231
济南	0531-2904 601
潍坊	0536-8326 612
徐州	0516-3738 502
张家口	0313-2068 200
郑州	0317-8203 808
义乌	0579-5549 256
常州	0519-8117 080
杭州	0571-8825 6019
沧州	0317-3037 266
无锡	0510-2736 040
宁波	0574-8766 0206
武汉	027-8549 8133
西安	029-8210 0544
成都	028-8666 6251
长沙	0731-4417 535
重庆	023-8901 6533
石家庄	0311-3029 157



ROM NUMBER

HOT!



编号：1370

名称：银河战士-零点任务

游戏文件名：Metroid - Zero Mission (U)

游戏容量：64 Mbit

游戏介绍
introduced

移植自超任的同名作，相对于同为GBA上的前作：融合，此作的耐玩度大大提高，同时加强了对玩家操作方面的要求，虽然主角萨姆斯的动作略显僵硬，但超高的游戏性和耐完度令其成为2004年最佳GBA动作游戏。在汉化作者们的努力下，我们第一时间玩到了汉化版，是绝对的满分之作。

ROM NUMBER 1454

HOT!



编号：1454

名称：星之卡比——镜之迷宫

游戏文件名：Hoshi no Kirby Kagami no Daimeikyuu (J) .zip

游戏容量：128 Mbit

游戏介绍
introduced

粉粉的、软软的、一吹会涨起来的卡比终于和大家见面了，卡比系列向来以巨可爱的角色和简单易上手的操作作为主要卖点，此作同时上场了四个可爱的卡比，某些地方需要合作才能过关，和朋友联机更是乐趣无穷，另外敌人还加入了血槽、必杀技、召唤等新的要素，使游戏动作性大大提高，迷你游戏这块在此作也继续发扬光大，吐血推荐给全年龄层特别是MM玩。

ROM NUMBER 1457

HOT!



编号：1457

名称：洛克人ZeroIII

游戏文件名：Rockman Zero 3 (J) .zip

游戏容量：64 Mbit

游戏介绍
introduced

超高的难度、极酷的人设、流畅的画面构成了这个GBA上动作游戏的代表。三代相对前两作在系统上有了许多更新，盔甲三件套装非常吸引人，在游戏途中还能进入异能空间，在这个空间能发挥特别的能力，而招牌的精灵系统终于支持对精灵的改造了，当然最出色的莫过于新加入的武器——双刃，不愧为本月末的大作，强烈推荐给所有爱好动作游戏的读者。

我觉得在被窝里玩游戏特别在状态。是的，没见广告里面就这样吗，只是夏天会比较热。

本月热作强袭!! HOT GAMES STRIKE

ROM NUMBER 1412



编号：1412
名称：剑齿虎
游戏文件名：Sabre Wulf (E).zip
游戏容量：64 Mbit

游戏介绍 introduced

这款游戏是由制作《大金刚》游戏系列而出名的Rare开发制作的，游戏性非常高，在游戏中我们扮演的是一位名叫Sabreman的老探险家，要不断使用途中获得的道具从SabreWulf的手中帮助他人将被偷走的宝物给重新取回。但是当我们取回宝物之后将会遭到SabreWulf的大举进攻，因此玩家必须在不被抓到的情况下逃到帐篷等地点来躲避，游戏非常有特色，喜欢动作游戏的玩家不能错过。

ROM NUMBER 1418



编号：1418
名称：R战机III-第三闪电
游戏文件名：R-Type III - The Third Lightning (U).zip
游戏容量：32 Mbit

游戏介绍 introduced

作为Irem早期的招牌射击游戏，其迷幻的世界背景和独特的系统一直为人称道，目前这款游戏在GBA上重制，关卡和系统都是全新的，手感依旧不输于当年的街机版，当然高难度也是这一系列的特色，烧进卡里空闲时候拿出来挑战一下是不错的选择。

ROM NUMBER 1426



编号：1426
名称：美人鱼之韵 活力之舞 活力现场演奏会
游戏文件名：Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch - Pichi Pichitto Live Start!
游戏容量：256 Mbit

游戏介绍 introduced

虽然这不是GBA上的第一款音乐游戏，但绝对是GBA上第一款由音乐游戏之王Konami制作的256Mbit音乐游戏，系统自然是沿用DDR系列，画面非常华丽，最吸引人的是其中收录的大量歌曲，按得准确才能让歌曲播放的流畅，绝对可爱的画面和游戏类型将是游戏MM们的不二选择。

ROM NUMBER 1427



编号：1427
名称：龙珠-舞空斗剧
游戏文件名：Dragon Ball Z - Bukuu Tougeki (J).zip
游戏容量：128 Mbit

游戏介绍 introduced

作为GBA上的第一款纯格斗龙珠游戏，眼睛厂确实花了不少心思，除了华丽的画面外，必杀技能也极具魄力，虽然是格斗游戏，但对玩家的要求并不高，简单几个组合按键就能放出各种华丽的必杀技，还支持组队模式对战，中途可以随时切换队伍人物。另外似乎现今的游戏都离不开收藏模式，通过战斗得分可以获得许多隐藏要素，唯一可惜的是电脑的AI比较低。

ROM NUMBER 1430



编号：1430
名称：钢之炼金术士-迷走之轮舞曲
游戏文件名：Hagane no Renkinjutsushi - Meisou no Rondo (J).zip
游戏容量：64 Mbit

游戏介绍 introduced

BANDAI最擅长的就是以漫画题材做成游戏，这款游戏的动画相信已经达到家喻户晓的程度了，游戏严格遵循了原作中最重要的要素——炼金术和等价交换的原则，炼金术系统使战斗更华丽多样，游戏还加入了炼金完成度的收集要素，使游戏性进一步加强，而且还有原创的两位人物加入，是近期不可多得的大作，详细可以看本期杂志的攻略。

ROM NUMBER 1445



编号：1445
名称：CT特种部队III
游戏文件名：CT Special Forces - Bioterror (E) (M6).zip
游戏容量：64 Mbit

游戏介绍 introduced

当我们翘首以待《合金弹头Advance》之际，一款同类的游戏出现在我们面前，《CT特种部队》细腻的画面和优良的手感给我们留下深刻的感觉，这款三代虽然同样借鉴了不少合金弹头的地方，但在场景的设置上也拥有自己的特色，一开始的跳伞让人眼前一亮，许多隐藏的地方需要越过机关才能到达，武器系统也很完善且难度不高，是非常值得一玩的横版动作射击游戏。

ROM NUMBER 1342



编号：1342
名称：小拳王-赤热之战
游戏文件名：Ashita no Joe - Makka ni Moeagare! (J).zip
游戏容量：128 Mbit

游戏介绍 introduced

取材自知名热血漫画的拳击游戏，结合了养成和格斗两大游戏要素，剧情忠于原漫画，游戏背景的色调非常能体现原作的气氛，看上去很舒服。游戏中的格斗部分稍显单调，只有能量槽满后的必杀技比较有看头，要小心电脑利用必杀反扑，对该漫画情有独钟的玩家，自然不能错过。

ROM NUMBER 1356



编号：1356
名称：博得之门-黑暗联盟
游戏文件名：Baldur's Gate - Dark Alliance (U).zip
游戏容量：64 Mbit

游戏介绍 introduced

Interplay的招牌游戏之一，作为PC上无人不知的A*RPG游戏移植版，虽然受限于GBA的机能，但游戏画面和内容依然非常优秀，除了继承自博得系列优秀的剧情外，多样的技能和武器也是一大亮点，唯一可惜的是三种职业的形象太单调和流程太短了，喜欢Diablo类游戏的玩家可千万不能错过这款游戏。

ROM NUMBER 1357



编号：1357
名称：逆转裁判III
游戏文件名：Gyakuten Saiban 3 (J).zip
游戏容量：64 Mbit

游戏介绍 introduced

逆转系列已经成为了Capcom的招牌游戏之一，第三作的震撼力依然如此强大，从千寻开始的序章把整个逆转联系了起来，法庭的气氛比以往烘托得更恰当，不过目前对于我等日文苦手，如此优秀的游戏依然会感到无从下手，只能期待汉化版早日到来。

ROM NUMBER 1360/1362



编号：1360/1362
名称：口袋妖怪-火红/叶绿
游戏文件名：
Pocket Monsters - Fire Red (J).zip
Pocket Monsters - Leaf Green (J).zip
游戏容量：128 Mbit

游戏介绍 introduced

相信这款怪物级游戏已经不需要我来多说了，这两款游戏很早就已经计划制作了，虽然看上去是前两作的强化版，不过在人性化操作方面却进行了许多改进，字体看上去也更舒服，帮助系统非常详细，怪物的增加也是必然的，这两款游戏都支持新的通过无线装置交换妖怪系统，口袋系列饭丝又将渡过许多个不眠之夜。

ROM NUMBER 1458

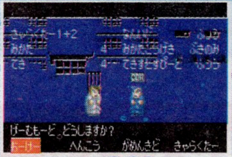


编号：1458
名称：玛利奥高尔夫
游戏文件名：Mario Golf Advance Tour (J).zip
游戏容量：128 Mbit

游戏介绍 introduced

期待许久的游戏，制作小组还是Gamelot，也就是《黄金太阳》的制作小组，游戏中我们可以看到许多《黄金太阳》的影子，画面非常优秀，玩家扮演一个为了成为第一高尔夫球员的少年，途中可以到学校周围的球场去练习和挑战来磨练自己的技术，由于游戏含有非常大RPG成分，玩起来也不会单调。

ROM NUMBER 1400



编号：1400
名称：热血物语EX
游戏文件名：Downtown - Nekketsu Monogatari EX (J).zip
游戏容量：32 Mbit

游戏介绍 introduced

ATLUS继双截龙Advance后的动作怀旧第二弹，从红白机刚接触这个系列开始，我们就被其搞笑的风格和激烈的游戏方式所吸引，此作的系列基本继承自《热血硬派》，不过新要素也异常的多，可以购买技能、升级等，打架的招式更是眼花缭乱，无论是为了怀旧还是为了爽快，都是不容错过的优秀游戏，唯一的缺点就是对于我等日文苦手来说，太多看不懂了。



本月最热游戏强袭! P1

汉化补完报告 P6

英化游戏图鉴 P8

掌机游戏秘技专区 172

掌机软件介绍

GBA音乐潜力挖掘之MIDI篇 156

掌机游戏前瞻

FF大复活 最终幻想I&II移植GBA P13

NARUTO 最强忍者大结集2 ……P17

米老鼠之 口袋娱乐场 ……P22

POCKET KINGDOM ……P25



读编来往

马克思佩恩玩感 173

Link改卡文章 177

掌机部落 189

掌机攻略地带

星之卡比 镜之打迷宫完全攻略 P70





洛克人ZERO3 火热攻略!! P84

钢之炼金术士 —迷走之轮舞曲 P60

掌机游戏点评 P58

专题 漫画改编游戏 P27



掌机制造

GBA开发教程 - - - - - - - - - - 161

汉化vol2 - - - - - - - - - - - - - 167

掌机模拟特区

梦幻登场 - - - - - - - - - - - - - 144
GBA上的超任模拟器SnesAdvance

浅谈掌机Rom校验（第二章）- - - - - - - -152

掌机硬件大观

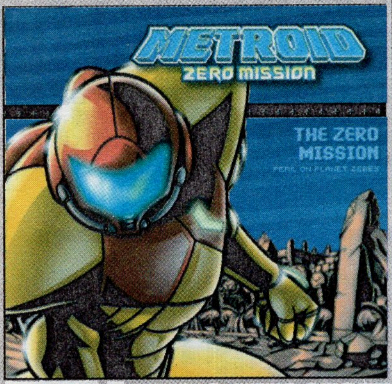
EWIN测试手记 - - - - - - - - - - - - - 42

超任和GBA硬件横向对比 - - - - - - - - - 50

经典怀旧长廊

GB经典怀旧游戏赏析 - - - - - - - - - - - 129

GB益智游戏精品赏 - - - - - - - - - - - - 136



银河战士ZERO MISSION
究极研究《真之解书》
・・・・・・・・・・・・ p92

烈火之剑乱数研究
・・・・・・・・・・・・ p122

WWW.EMU-ZONE.ORG
POCKET ZONE
掌机地带
THE MAGAZINE FOR POCKET GAME

制　　　作：《掌机地带》编辑部
策　　　划：陈浩
编辑部主任：Cotolo
责任　编辑：微风　Taka　雪晴　寒羽　狼
美术　编辑：GHosts
特约撰稿人：未知的路 电子DIY工作室 汉化情报站
　　　　　　Pluto_shi　Yujioh　Windx
策划　推广：《掌机地带》发行部
电　　　话：010-86584458
邮寄　地址：北京市6511信箱
邮　　　编：102218
网　　　址：http://www.emu-zone.org
电子　邮箱：cotolo@gamelive.net
出版　日期：每月30日
定　　　价：人民币：13元　（双光盘）

郑重声明

未经本刊同意或者授权，任何单位以及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息
需要邮购的朋友可以汇款到下面地址邮购《掌机地带》杂志。
邮购地址：北京市6511信箱
收款人：《掌机地带》编辑部
邮政编码：102218
所有邮购免邮资

汉化殿堂

文：笑面双刀

从这期杂志开始，我们将换一种方式来介绍掌机上的汉化游戏，希望大家喜欢和积极给我们的栏目提意见。



索尼克战斗简繁体汉化版



完成度：10
字体：9
翻译：9
总体印象：9.5

熊组的作品一向以严谨著称，从第一个FFTA，到之后的名侦探柯南、鬼舞者战略版，都是口碑不错的作品。这次的索尼克战斗一如既往的同时制作了简体和繁体两个版本，还作了一个简体繁体切换的开关、仿造SEGA的标志制作了一个熊组的Logo，标题画面和每关开始的动态字体显示出图片Hack汉化的功底。其实整个游戏的文字翻译量并不算大，毕竟是动作游戏，字库的导入非常成功，字体的美观让人觉得游戏汉化得非常流畅。

口袋妖怪-红宝石386字体修改情人节版



完成度：8
字体：8
翻译：8
总体印象：8

所谓的386版，指的是能够收到正常情况下无法得到的怪兽，本身就是经过修改的版本。这次推出的情人节特别版只是测试版，由于字体没有带阴影，所以与原版在显示上有差别。不过由于中日文字在复杂程度上的区别，一旦加上了阴影在显示上会显得比较混乱。在2月16日作者再次放出了修正后的最终版，并满足一些人的爱好附加了一个带阴影的版本，推荐喜爱口袋妖怪的朋友使用。

逆转裁判3汉化版



完成度：1
字体：3
翻译：7
总体印象：4

泄漏总会引起不快，而共享却是那么伟大。自从星组接手这个游戏的汉化之后，很快便放出了一个测试版，我们从测试版中可以看出，在游戏开始有一个中日双语选择开关，而这个测试版正是为了测试这个开关而特意放出的。基本上目前还没有作任何的文饰和润色工作，字体做得很模糊，不够洗练，希望完成后能够改善，期待度非常高的汉化作品。

银河战士-初始任务汉化版



M
完成度：10
字体：8
翻译：9
总体印象：9

C
完成度：9
字体：8
翻译：9
总体印象：9

对动作游戏情有独钟的madcell理所当然的接手了这个游戏的汉化，而凑巧的是对银河战士整个系列都非常热衷的chrono也没有将这个游戏错过，madcell时间较充裕，推出了几个汉化版本，chrono经验较丰富，有望汉化得更彻底更入味。两人的汉化版各有长短，都是非常值得推荐的汉化游戏，不过对该游戏名称的选择来说，本人还是较为喜欢初始任务这个标题。

洛克人ZERO汉化FINAL1.00



完成度：8
字体：8
翻译：8
总体印象：8

花了很长时间才放出的最终版，一群在读的大学生由于共同的爱好参与了这个游戏的汉化，更由于汉化这个游戏而专门成立了一个汉化小组：零组，还特地为汉化版设计了一个非常标致的Logo。游戏的文本已经全部翻译完成，较之前的版本经过了润色，不过字体的美观上面做得还不够，菜单中的字体应该是汉化后的图象替换的，由于考虑到要与对话中的字体相接近，所以采用了大磅的中文艺术字体。游戏的难度非常高，所以要汉化完全估计得花不少时间通关才是。

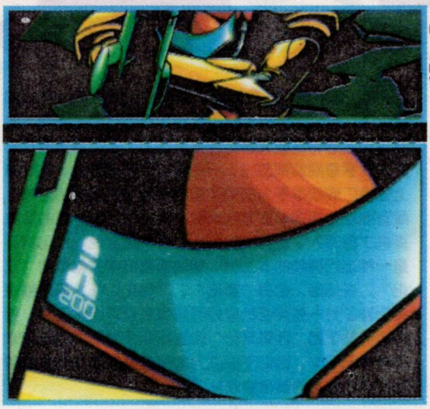
汉化殿堂

GBA游戏王EX3完全汉化版



完成度：9
字体：9
翻译：9
总体印象：9

行星也就是knightsan汉化的这个游戏王EX3，号称汉化完成度达到了99%。拿到手上玩了一会后感觉是很不错的，真正喜爱游戏王的人一定会喜爱这款汉化版。由于游戏是用多语言版本为基础汉化的，原先作为语言选择的日本国旗标志被去掉了，取而代之的是一个黑块，而考虑到诸多因素没有放上中国国旗。游戏的说明字体方方正正，虽说看起来有时会有点吃力，但在美观上是下到了一定功夫。介于作者对游戏的了解程度，游戏对于一些稀有卡片的解释欠妥当，但不失大雅。游戏的整体汉化程度非常之高，与在晚一天推出的CGP汉化版有一定区别，推荐大家玩这个版本（另据小道消息修改之深也曾起过汉化这个游戏的念头）。



洛克人ZERO2汉化版



完成度：8
字体：7
翻译：7
总体印象：7.5

作者很早以前就宣布过这个游戏的汉化计划，并且在主页上记载了详细的汉化日志，如今放出来的版本已经是汉化完成度十分高的版本了。由于80%以上的工作都是作者一个人完成的，疏漏在所难免。游戏中的字体与ZERO的汉化版差不多，而由于部分英文没有翻译，中英文结合显示的效果不是很理想，菜单中的字体没有汉化，倒觉得很正常，作者非常需要反馈和帮助，请尽量予以支持。

幻想传说汉化版2.02版



完成度：6
字体：8
翻译：8
总体印象：7

虽然版本号是2.02，但相对于之前放出的2.00版只是增加了片头的汉化。整体汉化度在60%左右。字体经过重新修饰，对话文本的翻译很到位，不过一些人名的翻译尚未完全统一（有时候对话中出现的是中文名，有时候人名中显示的则是日文名），请耐心等待汉化完成的那一天。

传说世界2绿版



完成度：8
字体：9
翻译：8
总体印象：8.5

SODY发布的这个最新版本，修正了死机、花屏、BOSS战延迟的三个严重Bug，非常为玩家着想的汉化作者。副标题是换装迷宫的这个游戏于以往的传说系列有点不同，更多的充斥着幽默诙谐的对话而并不是死板而沉重的RPG剧情。黄底黑字的配合看起来非常舒服，游戏中的必杀技名称也进行了汉化，菜单中的中文图片显得怪怪的，人名和地名未翻译是一个小小的缺憾。

阿兹漫画大王汉化版



完成度：6
字体：7
翻译：7
总体印象：6.5

令人捧腹的日本同人漫画，移植到GBA上面之后变成了一个卡片对战类游戏。汉化的完成度不高，只是对简单的对话作了稍微的翻译，不过游戏本身的可玩性和怪异的规则令很多人几乎无从下手。小品级的游戏，轻量级的汉化作品。

纵观GBA游戏英化补丁

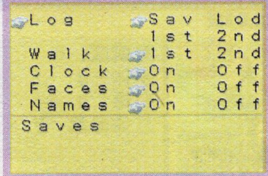
文：GXB

在当今的GBA游戏界，最火的莫过于GBA游戏的汉化了，各个大大小小的汉化组如雨后春笋般出现，各篇汉化小组的经验文章出现在网络上，各种游戏的汉化补丁几乎每周都被放出，一派欣欣向荣的景象。在GBA上外国厂商根本不为咱们中国玩家制作中文版的游戏，所有的汉化都是非官方性质的。汉化为不懂外语的玩家提供了更深入了解游戏的机会，从本质上说，汉化其实是一种游戏语种的本土化，游戏语言的中文化称为“汉化”，在外国，也有“英化”、“日化”等，但是唯有英化补丁对一些英语比较好的玩家来说有点意义外，很多翻译补丁如“西班牙化”的游戏补丁对国内的玩家来说根本无意义，因此下面我为大家介绍到现在为止最新的所有非官方的英化游戏补丁。

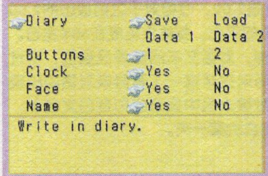


黑色细胞零（又名“正邪幻想曲Zero”）
补丁作者：Chris Judah
发布日期：2002-10-01
版本：0.01
ROM编号：0564

这个游戏在PS、DC、SS上均有相应的作品，且口碑不错，该游戏描述黑天使和白天使间的故事，是一个史诗性的作品。此作系统稍微有点复杂，因此并未受到欧美玩家的欢迎。关于这个游戏的汉化我以前研究过（原本打算汉化的，后因时间问题放弃），字库没有压缩，文本被压缩了，用的是标准的S-JIS码，现在国内TGB工作室的菜鸟小生在汉化，真希望汉化能早日完成……英化补丁Chris Judah是个菜鸟，连文本的压缩都搞不定，加上这个游戏在欧美没什么人气，没人帮助破解，因此作者仅仅英化一些菜单就放弃了，在这里我不推荐大家去试，还是等国内的汉化版本吧。



非官方翻译版



官方翻译补丁

牧场物语—矿石镇的朋友
补丁作者：Tyro Translations
发布日期：2003-05-30
版本：0.05
ROM编号：0956

在国内超人气的GBA游戏，亦受到老外的青睐。该作玩家扮演一个继承去世老爷爷牧场的管理员，通过辛勤劳动打理牧场，保持了GB上前几作的一贯作风。国内的模天汉化组在游戏出来后立即进行了汉化，而该游戏的英化由于官方英文版的推出而终止。英化内容有：开始的菜单、选项菜单、全部的商店、种子、工具、矿石以及其他的道具和主角的名字。人物对话以及游戏开始时的设定等都没有翻译，翻译度并不高。由于有官方的英文版，这里同样不推荐这个非官方的英化版本。



便利商店
补丁作者：jegHegy
发布日期：2003-10-08
版本：0.1
ROM编号：0704

从画面上看，这应该是根据动画改编的游戏，画面比较搞笑。可是我玩了半天，愣是没搞明白游戏怎么玩，只见一些非常“卡哇伊”的家伙进入房间，说了大量的鸟语，然后走出房间，一天就过去了，然后第2天又是那几个家伙进入房间，说了大量的鸟语，然后又走出房间，一天就又过去了……无聊！真搞不懂老外为什么要英化这个游戏。作者为了测试他在压缩解压对话文本和菜单文本的成果，放出这个预览版，仅仅英化了绝大部分的物品和一些其他东西。



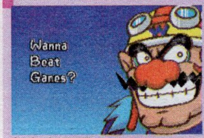
滚滚棒天堂
补丁作者：hippocampus/aoshi?
发布日期：2002-01-21
版本：0.10
ROM编号：0847

滚滚棒的续作，很简单的益智作品，国内的前CGP组员曾汉化过前作，这个英化补丁就翻译了New Game等几个8X8的小字体菜单，实在没什么意义，强力吐血不推荐。

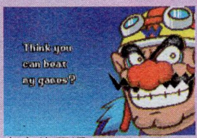


纯情房东俏房客-祝福之钟声
补丁作者：LHAProject
发布日期：2002-08-01
版本：0.98
ROM编号：0097

根据有名的动漫改编的游戏，很FANS向，令我惊奇的是老外居然也对这样一个日本动漫游戏有兴趣，可见该动漫确实很有人气啊。做为早期的GBA游戏，华丽的画面效果也确实能让刚接触到它的时候有种远超过预期构想的好印象。游戏里除了2首歌曲没有汉化外都汉化了，但是保留了一些对于FANS来说无关紧要的日语单词，翻译小组制作了2个字体的补丁，一个是小字版，比较整齐，但是和大字版一样有点挤，看起来不是很舒服，另一个大字版则看起来要舒服一些。在没有汉化补丁的情况下，该作的FANS不妨试试这款英化补丁。



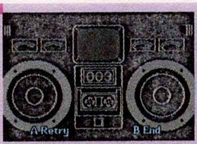
非官方翻译



官方的翻译

瓦里奥制造
补丁作者：
Tyro Translations
发布日期：
2003-05-04
版本：0.30
ROM编号：0909

“最多、最短、最速”，任天堂出的MINI游戏的集合，游戏的乐趣勿容质疑，销量也很高。画面以卡通风格为主，音乐也很有动感，尤其是多达300种的小游戏让人爱不释手。游戏的英化大约完成了30%，小游戏里除了Mona的都已全部汉化，虽然有官方的英文版，但还是值得一试的。国内也有玩家对其进行汉化，似乎完成度还不低，喜欢的玩家也可以上网找找其汉化补丁。



瓦里奥制造
补丁作者：Vanhal
发布日期：2003-03-28
版本：0.15
ROM编号：0909

另一个英化版本，翻译了大多数菜单画面、小游戏的第1个部分以及BOSS的日语问题。有趣的是，通过破解这个游戏，补丁作者发现在日文版里还隐藏着官方翻译的英文版，但是作者不知道怎么去开启它。



怪兽之门
补丁作者：Gatsu
发布日期：2002-07-12
版本：0.01
ROM编号：0499

一个在国内没什么名气的游戏（至少我没听说过这个游戏），我看了一下，居然是KONAMI的游戏，画面还不错。补丁翻译了基本所有可以拾到的卡片，翻译和破解都是作者一人做的，但是作者被压缩的文本和图片给难住了，都已经经过了这么久都没有新的补丁放出，作者大概已经放弃了这个游戏的翻译了吧。



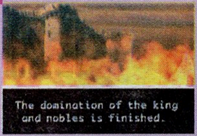
妈咪1+2
补丁作者：GBAzone
发布日期：2003-07-04
版本：0.1
ROM编号：1069

在日本玩家心中完全可以和马丽奥相提并论的传世经典，然而在国内却没有多少人知道。本作曾在伦敦录制其OST CD，用日本当红帅哥木村拓哉主演其广告，连同名小说都卖到绝版的地步。这样的经典竟然没有出英语版本，于是自然就有人去英化了。GBAZONE决定先翻译2代，等2代完工后再翻译1代。目前已翻译完一些菜单，对话完成4%，物品完成2%，战斗指令完成6%，攻击描述完成4%，还有其他东西也完成了一些……总之，还有很长的路要走啊。在这里我推荐大家去试试这个补丁。



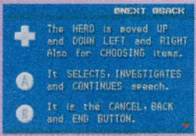
钻地先生-陌生的细菌
补丁作者：Vanhal
发布日期：2003-06-22
版本：0.15
ROM编号：0555

NAMCO出品的智力游戏，钻子先生们要不停的钻破五彩斑斓的方块到达地底，角色有氧气值，氧气值慢慢自动减少，如果钻到石头上，氧气将大幅度下降，氧气值完了你就失去一条命，因此在往地底钻的同时还要想想下一步往哪里去。游戏规则虽然很简单，但是一旦玩起来就不想轻易放下了。游戏的英化程度只有15%左右，仅仅翻译了游戏里面的一些菜单和一些图片，游戏外面的菜单以及文本没翻译，补丁作者因为要出远门6个月所以暂停了游戏的英化。



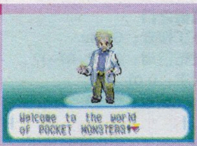
拿破仑
补丁作者：Nebelwurfer
发布日期：2003-11-07
版本：0.30
ROM编号：0759

这是一款以历史为基础的模拟类游戏，玩家要扮演拿破仑带领军队驰骋沙场。由于游戏仅在日本和法国发行，因此这个翻译补丁是唯一一个翻译法语版本游戏的翻译补丁。补丁已经完成了1/3的翻译了，游戏的前20个剧情，包括2个附加的回忆剧情，都已经翻译成英语的了，菜单和图片还没有英化，因此显示的还是法语，哈哈，那些可笑的法语字！切记：这个英化补丁一定要打在编号0759的法语版上，打在日语版上只会造成死机。



口袋妖怪 火红
补丁作者：GameFreak/Jazz
发布日期：2004-02-09
版本：0.2
ROM编号：1360

任天堂今年初GBA上的重头戏，用红/蓝宝石引擎复刻的GB上的经典。其实像这样热门的游戏任天堂迟些肯定会推出英文版，可心急的外国玩家就迫不及待开始翻译起来。大约完成了10%，具体完成情况看光盘里的补丁介绍。我试了一下,游戏开头部分全部汉化了,而且翻译得很不错,在中文版还没有出现的情况下,我强烈吐血推荐给那些像我这样无法忍受日语的玩家。



口袋妖怪 叶绿
补丁作者：Daniel
发布日期：2004-02-03
版本：0.8
ROM编号：1362

游戏就不介绍了，反正大家都知道。目前已经完成了所有道具、口袋妖怪的名称及介绍的翻译。翻译质量和上面差不多,同样强烈吐血推荐！



口袋妖怪 叶绿
补丁作者：LGTR Project
发布日期：2004-02-09
版本：1 (Beta)
ROM编号：1362

另一个叶绿的英化补丁。目前已经翻译了全部妖怪的名称和技能，大多数物品和地点，大部分菜单和道具描述，一些任务对话，由于他们是一边玩一边翻译的，因此玩到后面就会出现没有翻译的文本。大家从图片中可以看到2个叶绿翻译版本的差异,不用说,依然强烈吐血（血快吐完了，严重贫血，笑）推荐。



口袋妖怪蓝宝石
补丁作者：Pokemon Sapphire Translation Group
发布日期：2002-12-08
版本：0.1.0
ROM编号：0757

是GBA玩家都知道的游戏，也不介绍了。由发布日期看来这是另一个由于官方英文版的推出而停止的英化计划。补丁完成了大部分的道具、技能和一些文本、物品描述的翻译，因此完成度并不高，建议想玩英文版的玩家去玩官方版的好了。比较三张博士的图片，还是觉得叶绿的博士更和蔼可亲，蓝宝石的博士似乎有些邋遢。



洛克人和弗斯特
补丁作者：Suikodan
发布日期：2002-09-12
版本：0.020
ROM编号：0536

的确有些不可思议，但是"洛克人"系列真的已经风行了十多年。《洛克人和弗斯特》移植于SFC，是"洛克人"系列中从未在北美发售过的极少的几款游戏之一，加上游戏性不错，出现英化版也就不奇怪了。游戏的主要对话已经基本翻译完毕，商店文本全部完成，其他对话也翻译了一些。游戏用的还是1999年SFC上的英化版本的翻译文本，有些地方可能翻译得不太准确，有趣的是在国内也有类似的情况：漫游汉化协会的强人kingbao578利用SFC上Zelda-A Link to the past汉化版的文本制作了GBA上的汉化版。

甲：我觉得GBA可以作为卡带兼显示器插在NGC上用，只是任天堂没公布这个隐藏接口罢了。乙：这东西，地球人都知道。



勇者斗恶龙之元气史莱姆-冲击的尾巴团
补丁作者：Tyro Translations
发布日期：2003-12-23
版本：0.02
ROM编号：1254

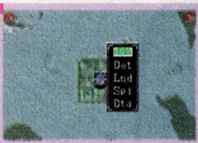
以玩家熟悉的DQ人气史来姆为主角的动作冒险游戏，游戏中玩家扮演一个史来姆，不但可以与各种各样的史来姆相遇，还可以利用史来姆的身体特征作出好多搞笑的动作，并与出现在自己面前的神秘组织“尾巴团”展开一连串的战斗。令我不明白是为什么GBA上的几个DQ旁系作品ENXI都没有推出相应的官方的英文版，难道是因为DQ在欧美没什么人气度？不管怎么样，还是看看这个补丁的完成度吧。游戏中史来姆、怪兽和物品的名称全部翻译完毕，道具购买全部完成，菜单完成了60%，升级系统完成了90%，最要紧的故事文本却只完成了5%！据说ENIX的程序员都很变态，破解他们的游戏很累！不管怎么样，从Tyro Translations的实力来看，他们应该会完全英化的吧。


非官方翻译


官方的翻译

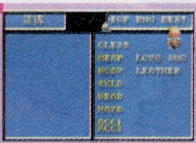
超级马里奥Advance 2
补丁作者：Filb
发布日期：2001-12-28
版本：0.05
ROM编号：0242

马里奥，任天堂的招牌动作明星。GBA上从A1-A4的游戏高销量说明了一切。作者同时给了这个游戏的码表和英/德语补丁，补丁的说明也是多国语版的。这个游戏也有官方的英文版。



超级机器人大战R
补丁作者：Shadownall
发布日期：2002-09-15
版本：0.05
ROM编号：0514

眼镜厂的SRW系列的R作，我买的最后一盘GBA卡，而且我买这盘卡不是为了玩，而是为了将它改成烧录卡！SRW系列的卡都是FLASH记忆的，改成烧录卡后兼容性不错。由于我不是机战FANS，到现在我还搞不清高达和机器人大战的关系（汗！），对这个游戏也不甚了解。但是如果机战FANS为这个英化补丁而兴奋的话，我将很失望地告诉你：这个英化补丁确切的说是一个菜单补丁！为什么说是一个菜单补丁呢？因为它仅仅将一些最最最基本的菜单翻译了一下，而这些菜单对机战FANS来说根本不是障碍！怎么样，失望吧，哈哈……



幻想传说
补丁作者：Kajitani-Eizan
发布日期：2003-09-19
版本：0.11
ROM编号：1117

移植于SFC上的作品，又加进了一些PS版的要素，剧情有些许的扩展。我原本以为会利用应世界传说的引擎移植，没想到居然没有用，而且游戏战斗有让人无法忍受的拖慢现象，NAMCO将原本极为爽快的战斗系统糟蹋得不成样子，实在让人怀疑NAMCO的态度！不过虽然如此，该游戏比起GBA上很多垃圾还是要好得多。同样，GBA上的传说系列也是一个官方的英文版也没有，真令人泄气。还好，好游戏是不会因语言问题被埋没的，Kajitani-Eizan为我们同时带来了2作传说系列的英化补丁。游戏中所有的8X8的部分，如菜单等作者看得见的部分全翻译了，人物默认的名字也被翻译了，但是最要命的剧情对话是16X16的字体，也就是说这部分没有翻译。



传说世界-换装迷宫2
补丁作者：Kajitani-Eizan
发布日期：2003-08-01
版本：1.24
ROM编号：0689

该游戏有着和PS《幻想传说》相比都丝毫不逊色的手感和爽快度，和GB上的《换装迷宫》一脉相承，游戏的引擎颇受好评。除了无聊的完全任务制主线外游戏堪成完美，CGP小组以该游戏的汉化作为复活后给玩家的献礼也充分说明了游戏的经典地位。同《幻想传说》一样，此作的英化度也不高，仅仅菜单、一些地名、技能等被英化，然后就这么点东西，却有N人参与了，想不汗也不行啊……



胜利11人世界足球
补丁作者：K'dsh7
发布日期：2003-04-30
版本：1.00
ROM编号：0412

《实况足球》是我在PS上玩得最多的游戏了，凡是KONAMI在PS出的实况系列的每一作我都有，《实况4》更是打坏了N（N≥4）张，GBA的上移植作品也让我耗费了100多个小时，现在没事也喜欢掏出GBA踢一会儿。这样风靡的世界性运动游戏在国内外都有翻译的版本，国内有KINGLLY、Swelin对其进行翻译，国外也有2个英语翻译的版本（其他语种也有，我没有收集）。这个补丁作者自己不懂日语，就一边打一边记录球员的名字，然后根据真实的情况给予翻译，实在是强人啊。作者声称可能还有一些他没遇到的球员的名字没有翻译外都翻译了，虽然菜单没有翻译，却在补丁包里给了一个包含全部菜单翻译的FAQ。



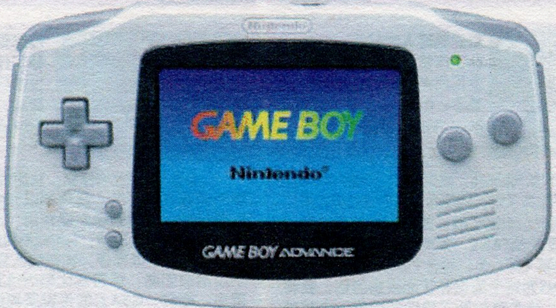
胜利11人世界足球
补丁作者：
shingyau and Thielong
发布日期：2003-01-29
版本：0.99
ROM编号：0412

另一个翻译版本，修正了球员的名字。



游戏王5-双重恶魔
补丁作者：Metranslations
发布日期：2002-04-21
版本：0.0
ROM编号：0061

一个曾经辉煌、现在却颓态尽现每况愈下的系列的第5作，国内亦有九柳、CGP等对其系列作品进行汉化，我不是游戏王的FANS，对于这个游戏我了解的并不多，也就不妄加评论了。翻译情况由于我没有玩过日版，不太清楚，不过估计完成度不会高，是这个游戏的FANS我建议还是看看国内的汉化版好了。



从上面的介绍大家可以看出：GBA上的英化游戏质量和数量并不怎么样，我分析可能有2个原因。其一，各大游戏厂商除在日本国内发售日文版外，一般都要发售英文版到欧美国家再捞一票，欧美玩家真幸福啊。但也有个别例外，如上面介绍到的《洛克人和弗斯特》，我最喜欢的逆转系列也没有英化版本。因此欧美玩家不愁好游戏不出英文版，一些游戏英化计划就因官方版的推出而搁浅。这从主要程度上限制了游戏英化的发展。其二，游戏的英化技术的困难要比汉化大得多。日文游戏很多都采用双字节编码，要英化就要将双字节编码ASM HACK成单字节的，就算是单字节的编码，也会遇到文本空间不够的问题，还是要进行ASM HACK，能懂得ASM HACKING的人毕竟不多，而且国外进行游戏本土化的氛围没有国内浓，如上面黑色细胞零的英化作者就因为不会Lz77压缩而无法继续英化，这个问题放在国内，我们只要利用施大侠写GBA压缩数据处理程序就可以轻而易举地解决。这从第2个层面上限制了游戏的英化。所以，我们庆幸国内有这么有朝气的汉化小组和热烈汉化氛围，同时也为没有官方的中文游戏而悲哀！

本文提到的补丁在光盘可以找到，补丁都已经做成了直接运行的形式，请按照文章提供的ROM编号打补丁。

FF大复活!!! IN GBA

Final Fantasy

幻想的原点之作
全新的要素追加

ファイナルファンタジーワン FFI アンド & ファイナルファンタジーツー FFIIが



为GBA复刻全新制作的LOGO

ゲームボーイアドバンス GBAで楽しめる!!

THE GAME INFORMATION GBA				
最终幻想 1&2	SQUARE-ENIX	日版?	RPG
Final Fantasy I&II	预定2004年7月		6090日元
ROM NUMBER	卡带容量未知	人数未知	记忆方式未知

FF的GBA复刻作，诸多未知要素

听说GBA可以看电视？没错，不过那设备的价钱和一台GBA差不多。

冷饭；又见冷饭。

从FC到WSC，然后是Play Station，现在SQUARE终于把这款冷饭炒到了GBA上，不过冷饭归冷饭，这两款游戏的经典地位却是无法否认的，游戏发售日定于7月，售价为6090日元。借助GBA强大的二维性能以及SQUWRE精湛的炒冷饭技术，相信这两款游戏的移植质量不会让我们失望。

FINAL FANTASY II



FINAL FANTASY II

延续着对抗帝国军的冒险历程……

在一个遥远的世界，长久以来的和平正遭到破坏。这是因为帕拉美奇亚帝国皇帝从魔界召来了大批怪物，进行大规模屠杀，妄图政府世界。为了与这场浩劫对抗，在菲因王国建立起一只抵抗力量，与敌人浴血奋战，但是在帝国军队的强大攻势下，菲因城失守了。有四个菲因城的少年必须要撤到亚鲁迪阿镇，他们的亲人在战争中被帝国军杀害了，现在有许多敌人在后追击着……

FINAL FANTASY



FINAL FANTASY

最终幻想的原祖之作，一切的幻想从这里开始……

世界被黑暗笼罩着。风静止了，海啸，大地在腐败，人们相信一个预言，而且在等待着。

「这个世界被染成黑暗时，将有4名光之战士出现」

而现在，正如预言，四名年轻人出现在这个世界，这4个年轻人真的是光之战士吗?

操纵形成世界的4种力量——土、火、水、风的敌人真的能够打败吗?

首先要让4种水晶恢复光辉，阻止世界的崩溃!

那么即将起程了，4位光之战士们!



←全新的魔法系统

除了保留原作中的属性相克外，还将使用了全新的魔法系统，把原本采用回数计算的魔法系统改进为更具有弹性的MP消耗制，这种新的MP消费系统可以让游戏更具可玩性并顺应现今的角色扮演游戏潮流。

FFII final fantasy II

追加的剧本 Soul of Re-Birth

追加在游戏剧情中失去了生命的四位主角剧本，这个剧本中除了有全新的事件和敌人外，还有该剧本专用的道具。





← 在新剧本的冒险途中将拿到英雄们的强力专用装备

FFI final fantasy I

额外的幻之迷宫 Soul of Chaos

额外收录的迷宫“Soul of Chaos”是一个有四个Chaos灵魂沉睡于其中的幻之迷宫。

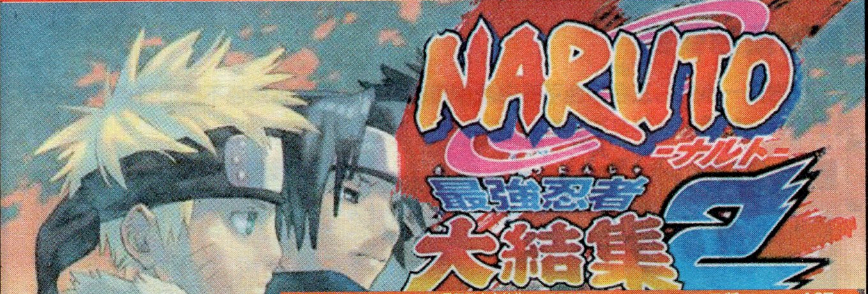




玩家不仅能在这里遇到强大的怪物，而且可以获得为GBA版定做的终极强力武器，在这里还能与历代《最终幻想》的头目级敌人战斗，喜欢挑战极限的玩家将为之雀跃！

从公布的截图来看，游戏画面表现得非常细腻，而PS版重新制作的开场和过场动画则可能因为容量限制取消（如果能额外加上动画过场的话就完美了，毕竟抛开容量因素外，GBA播放电影的质量是非常高的），热烈期待着七月与这两款最初的幻想再会。

FINAL FANTASY I·II ADVANCE
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス



THE GAME INFORMATION GBA	NARUTO最强忍者大结集2	TOMY	日版	ACT
	-	预定2004年4月29日		4800日元
	-	卡带容量未定	1-4人	自带记忆
备注				

距前作一年时间过去，GBA上再度刮起Naruto旋风！这个追求爽快感和速度感的超痛快ACT将切实直击你的五感！在过去一年时间里，以《火影忍者》为题材的游戏几乎制霸了现今的主流机种，不过在体验了GBA上稍乏激情的SRPG《木叶战记》后，我们发觉对于这个热血与动感为主元素的题材还是以ACT为最适。在此顺便通报该动漫作品的最新动态：漫画连载至219话，动画播出至78集。

系统亮点

角色尺寸

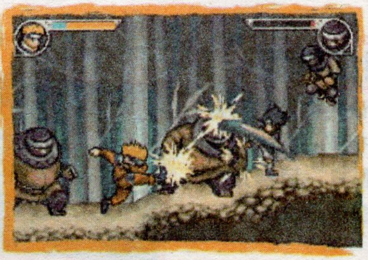
本作的角色尺寸将摆脱前作小不点模样，足足扩大一倍！角色的扩大必将影响到其动作的细致程度，这也是ACT作品重中之重，让我们拭目以待。



友情联机大作战

如果说实时角色替换的设定还不能让你充分感受原作激烈的战斗，这个联机机能绝对能让你小小的屏幕里激情四溢！看吧看吧，围殴人的感觉永远都是那么爽。





GBA听音乐的质量怎么有好有坏？音质好坏与压缩度有关，容量与质量不可兼得。

实时角色替换

作为同一小组的三名角色可在游戏中自由更换，以各名角色不同的特点攻略不同关卡和Boss将使游戏更具战略性。

助太刀参上

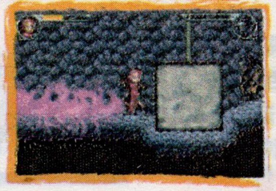




让木叶的精锐拯救你的危机！游戏中获得的召唤卷物就能实现这一功能，只是不知道是否设定有“九尾”的卷物呢。

关卡设定

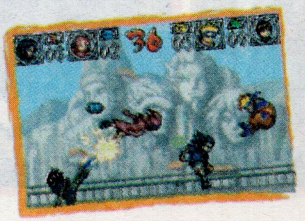


本作关卡的设定比前作将有全面提高，画面更漂亮、机关更丰富，长度也有大大提升，而且还出现了纵向的关可哦，这些画面让人不由想起Konami的《鬼太郎妖怪列岛》。当然，其中还有不少充满速度感的关卡待你体验。

迷你游戏

该迷你游戏对应联机模式，最大支持4人混战，目标是争夺更多的忍法卷物。





主角爆裂登场!!

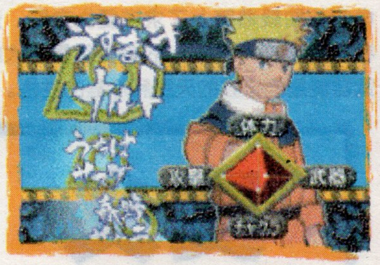
漩涡 鸣人



身世介绍：木叶忍者学校学生，也是木叶村出名的捣蛋问题儿。身上封印的“九尾妖狐”使这名孤儿自小便受村民冷眼相待，然而在战斗和挫折中成长的鸣人逐渐感受到来自周围伙伴的鼓励和关心，更坚定了成为“火影”的决心！

战力分析：混战能力超强的类型。惊人的体能和攻击力为小组最强！

奥义：漩涡鸣人连弹！

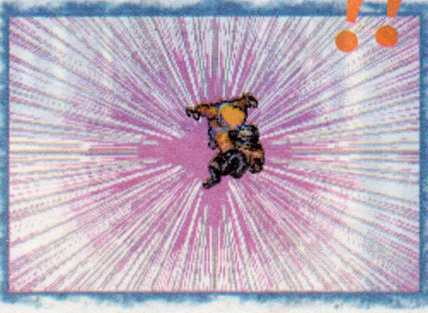


奥义

漩涡鸣人连弹！









宇智波 佐助



身世介绍：宇智波一族作为优秀的忍者种族，竟然在一夜间惨遭灭亡，而凶手正是佐助的亲生哥哥，背负沉重宿命的佐助毅然踏上了求道复仇之路。这名忍者学校人气NO.1的美少年最强大的武器便是他极强的天赋和冷静的性格。

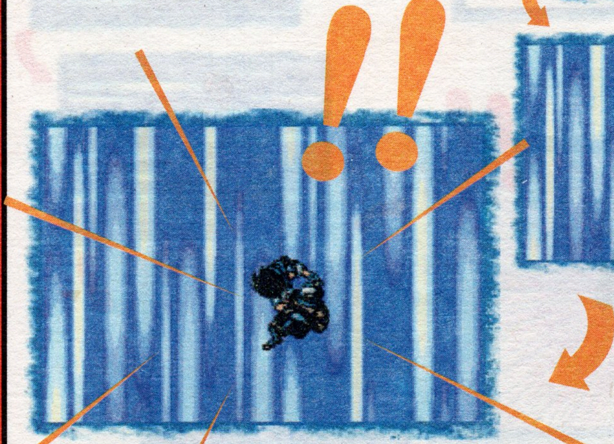
战力分析：全能的天才型。全面的能力使他在任何情况下都能从容面对。



奥义
狮子连弹！





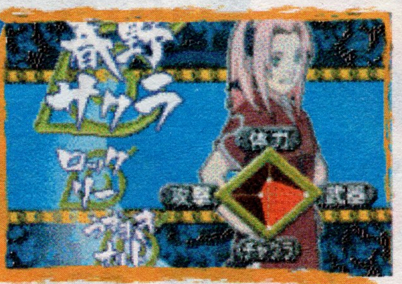


GBA游戏的记忆是存储在卡带中还是主机中的？大部分都是卡带中

春日 野樱



战力分析：华丽的技巧型。优秀的查克拉控制能力让她的忍术使用起来得心应手。



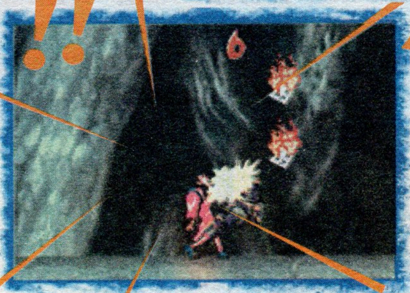
身世介绍：忍者学校里理论知识和记忆力超群的女孩，心仪对象是佐助。不过这个有着可爱外表的小樱，在内心存在着另一“恐怖人格”……

奥义
しゃーんなろー！









初回限定特典



看看吧，原作中通灵物青蛙造型的小口袋，可以用来装自己的爱机，也可以放一些文具。东西不贵重，但确实很可爱很吸引人。



米老鼠之口袋娱乐场

THE GAME INFORMATION			
米老鼠之口袋娱乐场	TOMY	日版	ACT
MIKEY'S POCKET RESORT	预定2004年4月29日		4800日元
–	卡带容量未定	1～4人	记忆方式未知

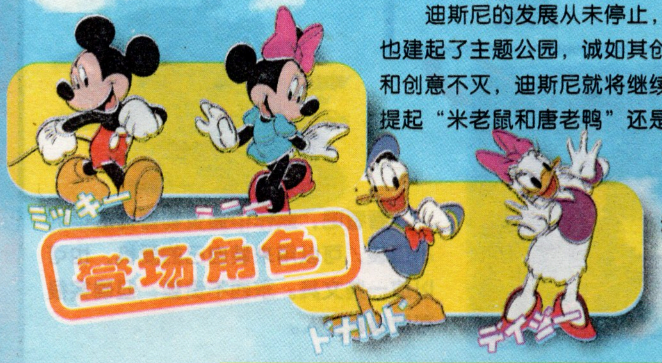
GBA

备注



我们一直等待着在《王国之心》里与迪斯尼这些永远的儿童朋友相会，没想到它们先转驾另一个舞台来到我们面前。Tomy近来业绩非常强势，其作品总不乏创意和趣味，这也是广大玩家对其喜爱有加的原因之一。为了重要的魔法之星，米奇和它的伙伴们即将在魔法公园里展开一系列令人心跳的奇妙旅程。

迪斯尼的发展从未停止，并且离开本土在海外也建起了主题公园，诚如其创始人所言“只要灵感和创意不灭，迪斯尼就将继续成长”。不过在国内提起“米老鼠和唐老鸭”还是会让我们不由回想起十多年前的美好时光，再见老朋友，你感动么?



GBA游戏会像PS游戏那样需要换卡吗？有的需要，用密码继承进度。

充满童话气息的舞台

从不用担心迪斯尼作品画面的华丽程度，色彩绚丽的背景和动感十足的角色们将会使该童话舞台变得栩栩如生。



蒸汽山脉

散发着浓浓西部开拓时代气息的矿山村镇。



奇迹之岛

小丑造型的屋子前那些跳动的纸牌预示着这是个魔法王国。



世界公园

大海、岩山、茂密的森林，这里一定群居着许多野生动物吧。

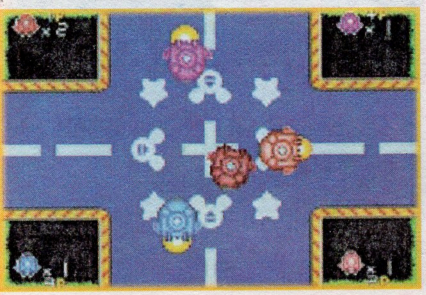


未来城镇

整齐规划的机场和胖乎乎的飞机，机场大厦也是米奇造型。

迷你游戏

迷你游戏作为游戏的调味料，在如今的游戏中受到了越来越大的重视。该作设有可供4名玩家对战的迷你游戏，这无疑让这次的迪斯尼Party更为热闹！



航空时代之飞行器大战

各人操纵小型飞行器进行一场“空中碰碰车”角逐，控制好推进器，冲啊！



航海时代之巨炮比赛

四支大炮争夺海上来来往往的“猎物”，看来竞争会很激烈。



童话岁月之气球舞空

看上去很像过去FC早期的《气球》，靠连打按键控制气球躲避空中的飞行物，残酷的生存游戏，坚持到最后者获胜！



宇宙纪年之火箭恐慌

宇宙黑洞是可怕的东东，能否在这一恐怖经历中生还，就要看你的推进器控制技术了。

N-GAGE NOKIA

Pocket Kingdom OWN THE WORLD

作为首个大规模的移动网游，《Pocket Kingdom》自然受到游戏界广泛的关注，对于制作公司SEGA而言也承受着很大压力，不过《梦幻之星Online》的成功开发经验必将让SEGA对该游戏的掌控更得心应手，在此我们也希望该游戏能马到功成！

THE GAME INFORMATION N-GAGE				
口袋王国-自己的世界	SEGA		美版	MMORPG
POCKET KINGDOM-OWN THE WORLD-	预定2004年			价格未定
-	卡带容量未知		1-万人	自带记忆
备注				

游戏介绍 RECOMMEND



在乌尔格莱斯大地上，你所在的王国被空前的混乱力量笼罩，和平变得岌岌可危。凭借手中有限的武装以及少数值得信赖的参谋，你必须组织一支军队奋起反抗……

《口袋王国》将为你展现一个超大规模的移动网游战场。在你没有进行游戏时，游戏中的世界也会不断成长和变化，因为随时都可能会有其他玩家进驻你努力创造的这个王国中，是敌是友、是祸是福谁也说不清，这种最真实、突然的变化恐怕也是移动网游为玩家而设的最好挑战。在这里你不用受制于你的PC网络，而可以随时采取对策进行部署。

游戏卖点 CHARACTERISTICS



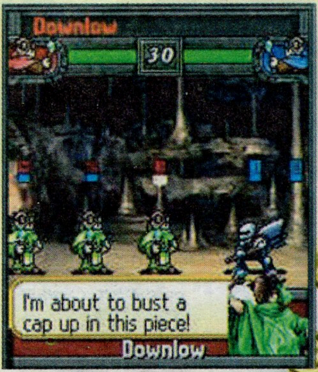
这将是首个大规模的移动网游。

可操控众多充满幻想的角色类型（数量上百），其中包括傀儡人、变狼狂患者、傲慢的小精灵等等。



超过400种口袋王国可供构建。

收集各种有价值的资源打造你的超破坏性武器和坚固装甲，而所有可供打造的道具将达到50000种之多。



可以在N-Gage对该游戏设立的游戏服务平台上拍卖你的道具取得更多资金，当然在这里也可进行其他交易。

在进入网络世界宣战之前，你可以在单人下通过打倒CUP敌人获取经验值。



如果你已经足够熟练和强大，便可尝试挑战“N-Gage Arena Bosses”，以进入更高等级的游戏模式。

OWN THE WORLD



ABOUT 动漫 永远的主题

ANIMAT&COMICME

特约撰稿：WRG/yujioh

一路成长的伙伴

从前有个小孩叫悟空，超强的本领拯救了全人类，那时候我们才7岁。

从前有个球员叫翼，美妙绝伦的球技获得了无数次比赛的胜利，那时候我们才11岁。

现在有个单细胞的傻瓜叫路飞，无厘头般的性格使所有海盗们闻风丧胆，我们长大了……

翻开那一本本沾满灰尘的漫画书，扑面而来的一股气息叫做回忆。陪伴我们成长的朋友们，真心的向你们说上一声“谢谢”。

生于90年代的玩家们单纯的可爱，一本漫画书，一部动画片就能将他们牢牢的吸引住。童年的娱乐算不上丰富，与现在的PS2、GBA比起来可以说是有点简陋。经济条件还不允许的情况下，一本漫画书就能打发上很长一段时间，而对于电子游戏更觉得是天方夜谈。就是从那个现在看起来无聊的日子起我们爱上了动漫，《龙珠》、《圣斗士》、《机器猫》、《花仙子》……这一群可爱的朋友陪伴着我们度过了一段美好的童年。长大了的我们有时间依然会再翻一翻看过的漫画书，再看一看曾经感动过我们的动画。

有人说动漫永远只属于孩子们，有人说等你长大以后就会对动漫不屑于顾。这些观点恐怕只能对过去那些动漫作品适用了，现在我们所接触到的动漫作品中都赋予了更多的世界观、人生观，这些新的元素早已经超过了孩子所能接受的范围，换句话说就是“现在的动漫作品更适合于年轻人或是成人”。

不论是《NARUTO》也好，《ONE PIECE》也好，越来越多的漫画作品都逐渐的被改编成动画甚至是电影，而日本人最引以为傲的电子游戏自然不会放过这一赚钱的大好机会。接着我们就看到了一个非常有趣的现象：一有大人气的漫画连载后动画改编，电子游戏改编就会马上接上，甚至有的作品会动漫游三弹齐发。这对于厂商来说是把荷包塞满了，而对于我们这些狂热的动漫FANS来说就意味了又要多吃几个月的泡面了T_T



所有动漫在掌机上集结

在现在的几大主流机种上我们要找到一款动漫改编的游戏是十分简单的，而游戏厂商出于对销量的考虑，自然很乐意选择这些人气正旺的动漫作品来改编成游戏。因为这样子比一款完全原创的作品来说冒的风险要小的多，FANS喜欢玩，厂商乐意做，何乐而不为？只是在这越来越多的动漫改编游戏中，质量越来越差。游戏厂商都赶时间制作，却忽略了一款游戏所应该具有的水准，所以我们在GBA上看到了ATARI所制作的质量极低的《龙珠》、《幽游白书》。显然，这样粗制滥造的动漫游戏是我们所不能接受的，而且还严重的毁坏了一部优秀动漫在FANS心中美好的印象。

在GBA这块以开发便捷著称的平台上，前期设计到开发结束所需要花费的时间和人力可以说是最低的。而在GBA上所诞生的动漫游戏也是最多的。面对着上百个动漫改编的游戏，你又会如何去选择呢？希望大家看过本文以后能对现在GBA上的动漫改编游戏有个大致的了解，从而选择出一款最适合你的作品。同时也喜欢通过本文和广大的动漫爱好者一起回忆一下曾经那份真挚的感动。

接下来我会按照分类的形式来逐一介绍，玩家们只要按照自己感兴趣的部分来观看就行。

第一章：体育类

之所以把体育作品抽出来分类主要是因为这一部分的数量实在太多了，光一个《游戏王》系列就出了十几部。什么？你认为卡片游戏不能算体育类？那体育频道放的桥牌比赛算什么……

《游戏王》

《游戏王》系列可以说是GB系掌机上风头最强劲的第三方软件了。KONAMI凭借着这部漫画改遍的卡片游戏如风卷残云一般搜刮了大量FANS口袋中的银子。而了解此作的朋友也应该知道这部游戏主要的玩家对象是小学生，看来还是小孩子的钱好赚呀。数量超过1000种以上的卡片，复杂多变的比赛规则，这些都是足以吸引广大玩家的地方。如果你对卡片游戏有兴趣尝试一下的话可以考虑从《游戏王》系列入手，不过开始游戏以前最好上网下载一份卡片规则好好预习一下的好。



充电过久会烧机吗？不会，不过电池很快老化。

作品列表：

0020 – Yu-Gi-Oh! – Dungeon Dice Monsters (J)
（游戏王地下骰子怪兽）

0061 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters 5 Expert 1 (J)
（游戏王5专家版1）

0262 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters 6 Expert 2 (J)
（游戏王6专家版2）

0493 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters 7 – Kettou Toshi Densetsu (J)
（游戏王7决战都市）

0908 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters 8 – Hametsu no Daijashin (J)
（游戏王8复活的大邪神）

1002 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters – International Worldwide Edition (J) (M6)
（游戏王国际版）

1366 – Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters Expert 3 (J) (M6)
（游戏王专家版3）

1416 – Yu-Gi-Oh! – Sugoroku no Sugoroku (J)
（游戏王双六的骰子）

游戏王5、6、专家版3都可以归为一类，游戏规则都是标准的官方OCG规则。对于YUGIOH的死忠来说这3部作品可以说是最佳的选择了，漫画中出现过的所有卡片，包括详细的卡片说明，与官方比赛完全相同的规则，练好了以后你基本就能胜任所有游戏王的游戏了。其中我比较推荐大家玩一下游戏王6，因为里面有3张原作中最强的神卡，虽然不能使用-_-

游戏王7、8则完全是RPG加卡片的类型了。拥有原创剧情的游戏王玩起来会更有投入感，可惜的是游戏中的卡片规则并不是标准的OCG，是要剧情还是要规则，这就看你自己的喜好了。从7开始全系列的难度就大幅度下降，而游戏的销量也随着一起下降，一部动漫作品的生命期不可能永远维持下去，游戏王系列的衰落也只是一个时间问题。





除了正统的卡片游戏以外，在GBA上还推出过2部与卡片完全无关的作品。一部是随GBA一起发售的《地下骰子怪兽》，另一部就是最近才发售的《双六的骰子》。这两个游戏的玩法可以说是完全原创的，前一个类似与战棋游戏，通过骰子的投掷来获得前进或是攻击的点数，击倒对方本部就算胜利。而后一个则有点“大富翁”的味道了，至于玩法嘛，玩过“大富翁”的朋友都会啦^O^



在日本人气逐渐低落的《游戏王》把战线转移到了美国，在那里又掀起了一股新的旋风，但愿她一路顺风。

《网球王子》



时下最受女孩子欢迎的动画作品是什么？估计得到的答案只有一个，对！就是它，风头正劲的《网球王子》。许斐刚先生似乎一开始就把这部漫画的定位设定在了女性读者身上，所以当你看到漫画中那一堆堆的俊男帅哥们的时候请不要吃惊，因为这本来就是一部给女孩子看的漫画。青春学院这所所有女孩子向往的帅哥学校，里面的学员不是酷酷的电死人就是帅帅的迷死人。再加上一堆声腺优美的声优们卖力的演出，不火才怪呢。

作品列表：

0413 – Tennis no Ouji-sama – Genius Boys Academy (J)

（网球王子天才男子学院）

0836 – Tennis no Ouji-sama – Aim at the Victory! (J)

（网球王子目标就是胜利！）

0884 – Tennis no Ouji-sama 2003 – Passion Red (J)

（网球王子2003热红）

0885 – Tennis no Ouji-sama 2003 – Cool Blue (J)

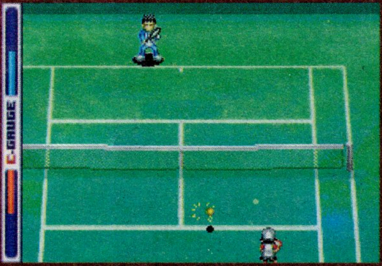
（网球王子2003酷蓝）

1347 – Minna no Ouji-Sama (J)

（大家的王子殿下）

游戏质量都不错，尤其是2003版中必杀技的设定将原作中精彩的比赛场面展现了出来。夸张的必杀技加上大容量卡带所带来的真人语音使人在玩的时候热血沸腾，有如在看动画一般，而简单易上手的操作系统更是适合那些对体育游戏苦手的MM们。值得一提的是《大家的王子殿下》这款游戏的卡带容量史无前例的达到了256Mb，这可是GBA卡带最大的容量了。大容量的好处就是能够放入更多的语音，所以我们看到这部游戏中几乎是全程语音的！虽然只是一些MINI游戏的集合，但对那些原作动画的FANS来说实在是太有吸引力了，尤其是那些"恋声癖"们^_V







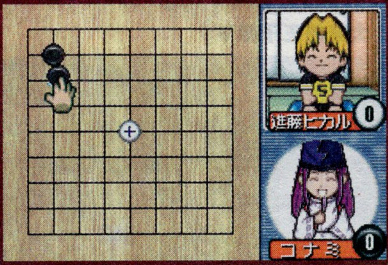


怎样玩GBA最省电？不开声音，SP不加前景光。

《棋魂》

一部漫画改变一个人的一生，听起来有点夸张（美编：EVA改变了我一生），但如果是一部非常优秀的励志漫画的话很有可能真的改变一个人的人生观哦。究竟是为“佐为”下棋还是为“光”他自己下棋，估计看过漫画的朋友们已经知道答案了吧。只有当你真正的爱上一样东西的时候你才会全身心的投入进去，那怕用付出你的一生。“光”他懂得了这一点，所以“佐为”离开了他，因为他已经不需要“佐为”的帮助，他真正爱的是围棋本身。





《棋魂》的热潮来的也快去的也快，虽然只在GBA上推出了2部游戏，但都足以称为佳作。游戏中加入了丰富的围棋知识讲座，使你在游戏的过程中逐渐的学习，就像“光”那样慢慢的会学围棋，并且爱上围棋。玩家则能在游戏中逐一的挑战漫画中所出现过的那些围棋对手们，比赛过程中还能求助“佐为”给出下一步落子的指点，这一方面到做的很像原作。如果你还在犹豫是否要去学围棋的话，那么不妨来试试看，你会觉得原来围棋并不是那么复杂呀。



作品列表：

0170 – Hikaru no Go (J)
（棋魂）
0506 – Hikaru no Go 2 (J)
（棋魂2）

《足球小将》

如果上面的漫画还不足以改变人生的话，那么接着要介绍的漫画可是真真正正能够改变一个人一生的。日本足球黄金一代球员曾经说过他们这一代之所以会选择足球这一行，最主要的原因就是受到了高桥阳一先生的漫画作品《足球小将》的影响。而这一部漫画完全改变了他们的人生目标。没看过《足球小将》说明你不喜欢足球，喜欢足球的一定看过《足球小将》，以上纯属个人胡猜。

原作塑造了一个近似于完美的足球运动员，永远的10号——大空翼。如同天使一般的轻盈身姿，美伦美幻的球技，这一切就如同是一个为足球而出生的神。不可否认小日本的虚荣心又一次得到了满足，如果抛开那些虚构的球技来看待本作的话，“团结、努力、永不放弃”这些才是本作真正所要表达的主题。面对失败挺起胸膛，面对困难勇于突破不放弃，这才是一个足球运动员所应该具有的素质。从漫画里我们学到了一种精神，别人可以的话我也应该能做到，正是这种精神鼓励着每一位读者，正是这种精神造就了以后的日本足球黄金一代。中国足球为什么屡次遭遇失败？我们的球员不妨也来看看这部漫画，或许能从中学到些东西。

一部多年以前的漫画作品还能在GBA上有新的游戏推出，这不得不说是一种幸运。也是给我们从TECMO版《足球小将》玩起的玩家们一份最好的礼物了。游戏的类型并不是以前我们习惯了的那种指令选择式的足球游戏。而换了KONAMI公司擅长制作的卡片类游戏，虽然游戏类型有了巨大的改变，可是游戏的乐趣依然存在。通过卡片的搭配组合出多样的进攻套路，或是用高数值的球员单个突破，又或是利用几名球员来大范围逼抢，总之你能够在游戏中充分的体验到足球场上那种紧张激烈的感觉。游戏中那些精美的卡片都是由高桥阳一先生重新绘制，看着那些熟悉的漫画人物，仿佛又回到了过去那段与小将们一同成长的日子了。

FOOTBALL IS LIFE.





作品列表：

0309 – Captain Tsubasa – Eikou no Kiseki (J)

（队长翼–荣光的轨迹）

第二章：热血爆笑类

热血，青春，搞笑，这些都是漫画里永远不可或缺的要素。一部优秀的搞笑类漫画要让读者看过之后不会忘记那些滑稽的台词，一部优秀的热血漫画要让读者在热血沸腾到顶点的时候感受到一阵心酸。这样的漫画才无愧于热血漫画呀，当然，那些动不动就“轰至渣呀”的香港漫画不算在内-_-0

《NARUTO》

“我才是唯一可以成为火影的人！！！”“我只坚信着自己的忍道”，最放荡不羁的忍者来了，说是个忍者还真让人不敢相信。记忆中我们总是把忍者与神秘、快速、冷酷所联系起来，总觉得真正的忍者就应该是那种能够在月黑风高夜里以迅雷不及掩耳的速度将周围的敌人瞬间放倒的样子。但是出乎大意料的是在这部漫画中我们看到了主角却是一个长着黄毛穿着随意的冒失小子。从故事的第一话开始就注定了这个叫做旋涡鸣人的孩子会有段不可思议的经历，从成为下忍开始，一直到参加中忍考试，在这一系列的成长过程中我们跟随着鸣人经历了一个个的试炼，陪伴在他的身边看着他慢慢的成长，变强，离他实现火影目标越来越接近。一个人不能没有目标，缺少了人生的目标他就缺少了那份活下去的勇气。《NARUTO》让我们学会了什么才叫做真正的勇气，而那份勇气也将永远伴随着我们成长。







作品列表：

0994 – Naruto – Ninjutsu Zenkai! Saikyou Ninja Daikesshuu (J)

（NARUTO忍术全开！最强忍者大集结）

1151 – Naruto – Konoha Senki (J)

（NARUTO木叶战记）

对于这部充满热血与动作的作品来说用ACT游戏来演绎真是再恰当不过了。可惜的是能够使用的人数太少了，只有鸣人和佐助，通关以后也只有一个隐藏人物卡卡西可以使用。对于“最强忍者大集结”这样一个标题来说实在是太不符了。不过游戏中能够使用到那么多丰富的忍术还是挺爽快的，火遁、风遁、水遁、土遁，这些被忍者称为绝不外传的招数再加上鸣人和佐助独特的忍术都使得游戏增色不少。还有游戏中存在的收集乐趣更是让玩家有了反复挑战关卡的动力。

如果你觉得ACT太难不适合你的话那么不妨来玩一下SLG类的《木叶战记》。如同战棋游戏般的操作方式，使玩家只要稍微动一动脑筋就可以再次体验到原作中精彩的情节。游戏中还设置有木叶忍者问答，熟悉原作的朋友可以来测试一下自己对漫画的记忆力到底有多深。



《ONE PIECE》

骷髅旗，海盗船，水手，宝藏，这一切组合在一起造就了一部伟大的漫画——《ONE PIECE》。蒙其D路飞、三刀流卓洛、厨师桑吉、航海士娜美、船医乔巴，5个充满着各自理想的人走到了一起，他们的最终目标只有一个，进入伟大的航道获得“ONE PIECE”。这部漫画有着欢笑、泪水、友情、信念、理想，当路飞高声喊出“我要做海贼王”的时候，当卓洛喊出“总有一天我要成为世上最强的剑士，将我的威名响彻天堂”的时候，当桑吉、娜美、乔巴为了保护自己的理想和信念受到伤害的时候，泪水再也抑制不住了。这就是一部献给所有正在成长的青年人的漫画，你是否遭遇到了某些挫折，你是否对某些东西还敢到一丝的恐惧，看过《ONE PIECE》后希望能够你面对这一切的勇气，希望你能学会勇敢的面对困难和失败，高举起双手“我才是海贼王！！！”



作品列表：

0738 – From TV Animation One Piece – Nanatsu Shima no Daihihou (J)（ONE PIECE七大岛的密宝）

0919 – From TV Animation One Piece – Mezase! King of Berry (J)（ONE PIECE觉醒吧！贝里王）

1409 – One Piece – Going Baseball – Kaizoku Yakyuu (J)（ONE PIECE激走棒球–海贼野球）





《ONE PIECE》的改编游戏类型可谓丰富，RPG、SLG、TAB、FTG、SPG都有了，而GBA上发售的三部的游戏类型就各不相同。喜欢RPG的朋友可以选择《七大岛的密宝》，完全原创的剧情加上有趣的SLG战斗方式相信玩家一定会被其吸引，还有不逊于原作的搞笑台词，玩过之后如同看完一部动画一样爽快。如果你感觉RPG太麻烦，那么选择一部TAB游戏也不错，《觉醒吧！贝里王》就是一款类似于“大富翁”的游戏，通过骰子随机掷得的点数在大海上航行，一路上是获得丰富的宝藏还是遇到危险的敌人，一切都看你的运气了。

如果你对以上游戏类型都不感兴趣(-_-#)，换个口味玩玩棒球游戏。《ONE PIECE》的棒球可不是一般意义上的棒球，因为你所操作的球员都是那些漫画中拥有不可思议能力的人物，能伸长双手的白痴小子、同时使用3把刀的暴力剑士等等，而游戏中的他们使用的球棒都是自己拿手的道具哦。按住R键再击球后还能使出各自的必杀技，这些必杀技在比赛中起着扭转战局的作用，所以要谨慎使用。游戏的操作很简单，连跑垒都不用玩家来操作，这些电脑都会帮你完成，你所要做的就是给对手的来球狠命的一击！



第三章：电影改编类

这一部份几乎被迪士尼的电影所霸占了，清一色的Disney系列。虽然游戏数量多，但质量参差不齐，比较出色的只有《狮子王》、《米老鼠魔法冒险》和《迪士尼体育》这几个系列了。其中《迪士尼体育》更是使用了128Mb的大容量卡带来展示精美的片头动画，重新制作过的CG动画确实漂亮，但还是希望厂商们能把更多的精力放在游戏质量上，因为光靠Disney这一块金字招牌似乎还不足以吸引口味挑剔的玩家。

作品列表：

因为数量过多就不全列出来了，免得被编辑说骗稿费^_v

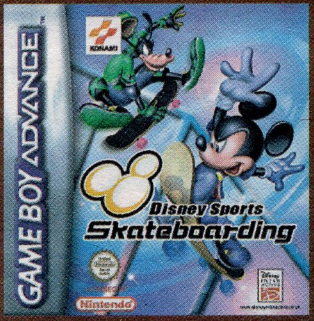
0502 – Disney Sports – Soccer (J)

（迪士尼运动–足球）

1195 – Disney's Lion King (U)

（迪士尼狮子王）

大家照着这个格式去查找就是啦，一大堆……





第四章：旧瓶新装类

每一个人都有着他童年美好的回忆，过去看过的漫画，看过的动画，这一切都会深深地印在脑海里。不管是过了10年也好，20年也好，我们依然会记得那些过去曾经陪伴过我们的伙伴，回忆过去意味着我们不会舍弃，追忆过去意味着我们会更好的前进。那些10几年前的动漫作品时至今日依然散发着青春的气息，让我们再来与那些老朋友聚一聚吧。

GBA加装背光屏划算还是买GBA SP划算？看各人经济承受能力而定，其实台灯加GBA最划算。

《幽游白书》

小学时期很火的一部漫画，几乎班级里的男生们人手一本，普及率之高是现在动漫所不能企及的。“幽白”的世界是属于每一个男孩子的世界，在这世界中我们可以找到自己所喜欢的角色，不论是正义感实足的浦饭，悲伤的黑天使仙水，还是追求武学最高境界放弃一切的户愚吕弟（户愚吕兄那是废柴呀！是废柴！），他们的身上都有着我们学习的东西，有人说过“‘幽白’的世界中没有所谓的善与恶”，每一个反面角色不像其他作品那样善恶分明，你很难用一个最绝对的标准去衡量他们，这恐怕就是最真实的世界吧。



作品列表：

1308 – Yu Yu Hakusho – Spirit Detective (U)

（幽游白书–灵界侦探）

实在很不想把这部游戏写出来，因为它实在是太恶劣了。完全破坏了《幽游白书》在玩家心目中美好的形象。糟糕的人物设定（肯定用的不是富坚的设定，虽然他的画稿有时候确实是非常恶劣，但这次看起来比他的还要恶劣-_-）、古怪的剧情、极差的手感和操作系统，这些要素结集在一起造就了一部恶劣到极点的游戏……ATARI呀，请你以后手下留情找一部我们不怎么看的动漫作品来改编吧，忠实的FANS实在受不了这样的折磨。





《龙珠》

伟大的龙珠，伟大二字永远只能套在《龙珠》的身上，儿时漫画的起点就是从这部19世纪最伟大的漫画开始。起点：男孩与女孩的相遇，围绕着7颗叫做龙珠的东西，伟大的冒险开始了。终点：世界上真的有龙珠的存在吗？这也许只是一个永远活在孩子们心中的美好梦想吧。

至今仍难以忘记儿时在FC主机上不借助攻略将《龙珠Z外传》打穿时的激动心情，面对满屏的平、片假名，唯一使自己玩下去的动力就是——龙珠是自己最爱的漫画。上天入地，超级塞亚人大变身，天下第一武道会结束后的情节忽然转折，再到那美克星的大战弗里萨，所有的读者都被鸟山明大师那赋有感染力的剧情所深深住不能自拔。那时候为了一张珍贵的龙珠闪卡可以和最好的朋友撕破脸皮，可以为一本被老师没收的龙珠漫画苦苦哀求，这大概就是童年吧，单纯的看待着一切，傻傻的活在属于自己的龙珠世界中。

说到《龙珠》的影响力恐怕是世界级的，至少在现在是这样子，86年开始连载播放的TV版动画一放就是整整11年，期间还不包括外传性质的《GT》以及多达14多部的剧场版。而现在《龙珠》的风潮正卷土重来，面对着的是世界这个更加广大的舞台。看到欧美的孩子们也同样狂热的热爱着这部作品的时候，我才实在的感受到一部优秀的动漫作品是无国界的这番话的含义。孙悟空，你永远是世界最强的战士，不！是宇宙最强的战士，但愿《龙珠》能够像你那样永远年轻，充满活力，屹立在漫画界的颠峰。





作品列表：

0434 – Dragon Ball Z – The Legacy of Goku (U)（龙珠Z悟空的遗产）
0447 – Dragon Ball Z – Collectible Card Game (U)（龙珠Z对战卡片）
1056 – Dragon Ball Z – The Legacy of Goku II (E) (M5)（龙珠Z悟空的遗产2）
1297 – Dragon Ball Z – Taiketsu (U)（龙珠Z对决）
1427 – Dragon Ball Z – Bukuu Tougeki (J)（龙珠Z舞空斗剧）

托美国人的福，我们得以在GBA上玩到新的《龙珠》游戏，既然是美国公司制作的游戏，玩家们对于品质的要求就不要那么高啦，有玩就行。《悟空的遗产》系列就是根据原作改编而成的ARPG，游戏中忠实的再现了孙悟空哥哥拉帝滋来到地球后直到消灭沙鲁的故事。ACT类型的战斗模式使得玩家不用切换战斗场景就能在地图上进行战斗，游戏的流畅度也得到了保留，可惜的是美式游戏那恶劣的手感依然存在，如果你十分热爱《龙珠》的话可以尝试一下，玩之前最好做下心里准备。

美国朋友同时还给我们提供了一部卡片游戏和一部格斗游戏，呵呵，质量么-_-不试怎么知道？

看来看去似乎在GBA上唯一能够选择的就是“眼镜厂”最新制作的《舞 空斗剧》了。不愧是制作动漫改编游戏的老手，丰富的游戏模式，3人组队战，等级提升系统，隐藏人物、隐藏要素购买系统，真人语音，原声BGM，光是这些令人心动不已的要素就值得所有《龙珠》FANS购买了。加上超必杀发动时每名角色特有的大魄力特写画面，绝对会勾起你美好的回忆，不要在吝啬泪水了，感动或许只有那么一次。





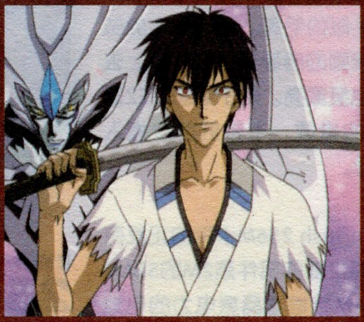
第五章：赚一票就撤型

看了这一部分的标题大家就该知道是哪一类的游戏吧，这类游戏通常都乘着正在当红的动漫作品或是人气极高的作品来迅速的推出改编游戏赚上一票，所以大多数厂商对于质量的考虑就不会那么深了，只要时效性高就立刻出手，这可苦了我们这些玩家了，摸摸自己干瘪的钱包，再看看那些诱人的动漫作品，哎~究竟该拿什么来爱你？

GBA耐摔吗？和下耐的硬盘质量差不多，不对，是略强。

这一类游戏中最有代表性的有以下这几个：《名侦探柯南》、《HUNTER X HUNTER》、《犬夜叉》、《鬼眼狂刀》等等，而这些游戏的特点都是流程较短，操作简单易上手。就拿《HUNTER X HUNTER》来说吧，玩家可以操作的是一名完全的原创角色，游戏的主要目的就是与原作世界中那些人物一起完成任务，而完成的任务也基本相似，只是在流程上会有所出入。看似这样的游戏确实没有什么可玩性，那么它还有什么可取之处吗？答案只有一个：全部的真人配音。这算什么优点？你没看错，这个就是此游戏的卖点。如果不能在游戏性上有所作为那么不妨换个角度来制作，于是便有了现在这样的游戏。厂商似乎把所有的宝都押在了声优上了，通过大容量的卡带来存放更多的真人语音，这个恐怕只有那些“铁杆”和“恋声僻”们会卖它的帐吧。但只要牢牢的吸引住那些狂热的爱好者，游戏公司的目的就已经达到了，销量么自然也不会差到哪里去。但这样一来留给我们玩家一个很大的问题“究竟我们玩的是游戏本身，还是看中了它借着原作的那块招牌”这一点实在不好下什么定论，唯有留给玩家们自己去思考吧。





写在最后

洋洋洒洒介绍了那么多游戏，也不知其中是否会有一款你所中意的作品。不论喜欢不喜欢，只是希望大家能够冷静的看待动漫改编这股风潮，随着游戏制作进度的一再缩短，游戏的质量似乎已经显得不再重要了。回顾过去FC上出现过的那些作品：《龙珠》系列、《足球小将》系列，无一不是用超高的游戏质量牢牢的将广大的玩家吸引中。这些看似陈旧的游戏拿到今天依然能使我们对其痴迷，靠的不是什么精美的画面和特效，而是实实在在的动漫感，这种动漫感是用金钱所换不回来的。

EwinFlash测试手记

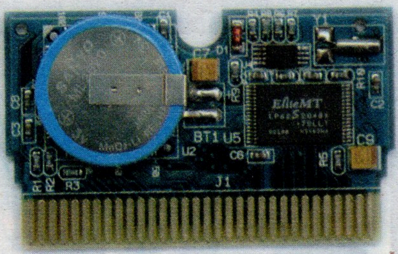
文/圣攥工作室/John

前言：上期的《掌机地带》介绍了一款新的烧录系统EwinFlash，而我有幸成为了最先拿到其测试卡带的用户之一。在此就把我对EwinFlash 256M卡带的使用感受和测试结果通过PZ告诉大家。

外观！

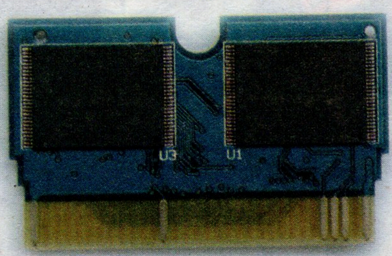
首先看看外观。卡带造型明显参考了EZ最新版本的外壳，也继承了此外壳最大的一个毛病：卡带顶部为了便于取卡的圆弧状突起过高，插在SP上的话顶在机器底部下面，使机器不能平稳放置于平面上，在GBA上也有类似的毛病。不过外壳的做工的确不错，表面的磨砂非常细，摸上去很舒服，颜色也很漂亮。由于继承了EZ最新版外壳特点的缘故，卡带的厚度插入GBASP也正合适。

EWINFLASH 256M正 INVERSE



这就是EwinFlash 256M卡带的正反两面的照片，正面主要的部件是2M的SRAM芯片、维持SRAM数据与晶振电力的电池，还有逻辑控制用的CPLD；反面则是两块存储ROM数据的主FLASH芯片。SRAM芯片的型号是LP62S2048X-70LLT（256K×8，LL代表超低功耗），FLASH芯片是富士通的MBM29PL12LM10（16M×8，随机响应时间100ns），电池是三洋的ML2020（据说容量比松下电池高不少），CPLD因为被电池压着所以没有能查看型号。虽然低功耗、容量大这些特点并不能很快在使用中得到验证，但至少反映了制造者选择卡带元件用料是相当用心的，希望量产型卡带也能一直保持这个优点。整块电路板用料和做工不错，布线也相当漂亮，只是主FLASH芯片的速度令人感到些许遗憾

EWINFLASH 256M反 REVERSE



——毕竟目前同类产品很多采用了85到95ns的芯片。从外观分析只能得到这些结论，最终还是要看使用的效果。

基本性能！

Ewin官方说烧录器和EZ是完全互通的，而卡带和软件不通用。为了证明这一点，我把Ewin的烧卡器插上本来安装了EZ驱动的电脑，果然被识别为EZ-Writer；而在EZ的3.0版软件里，Ewin的卡带也被识别成EZ 256M卡，还能写入游戏，但是写入完成后开机只能停留在LOADER画面，无法进入游戏。这和用Borden写的EZ Client 1.0x版操作EZ最新INTEL芯片卡带的情况完全一致，想必是EZ的软件只通过检测FLASH芯片的类型来判断卡带，又没有对Ewin这个新卡做屏蔽，导致软件把Ewin认成了EZ。既然软硬件不能互通，还是要将系统里的EZ驱动完全卸载来再次安装Ewin的驱动，这对于已经有EZ/XG的用户来说，不用双系统或者多台电脑是很麻烦的事情。虽然Ewin号称用户可以单买卡带来升级自己的烧录系统，但是EZ/XG的软硬件在烧卡器安装成Ewin设备的情况下无法使用（反之亦然），若想同时使用多块卡带就要频繁更换驱动。这一点是Ewin无论如何也要改进的缺点，否则对用户来说还不如直接出一款不兼容的烧录器来得省事。

先测试一下Ewin的硬件基本性能吧。烧写时间用一个64Mb整的游戏测量，从烧录器开始亮红灯到红灯不再亮起为止，耗时112秒。我用的机器比较老土了，图拉丁赛扬1.3G + 815EPT主板 + 128MB内存 + Windows XP Pro，在相同的机器上用EZ-Flash 3.0版驱动/软件擦写一个64Mb的游戏是115秒。若是换用更快速度的PC，二者的擦写速度都应该可以缩短。

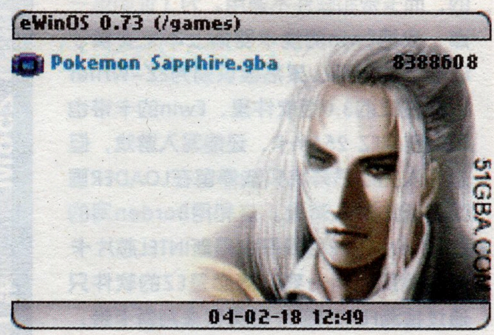
TABLE 耗电计算

卡带	电池	测试游戏	红灯时间	关机时间
EwinFlash 256M	第1块	超级机器人大战D	3小时30分	5小时38分
EZ-Flash 128M（Intel芯片）	第1块	超级机器人大战D	3小时17分	5小时19分
EwinFlash 256M	第2块	超级机器人大战D	3小时28分	5小时42分
EwinFlash 256M	第1块	Sonic Advance 2	4小时12分	6小时18分

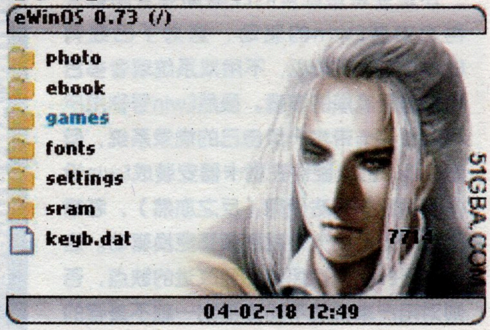
卡带电池没电了怎么办？找老板更换或接着充电器不断电一口气将游戏打通。

耗电量应该是许多人关心的问题，我为了测这个指标也一直忙了好几天，用两块电池来回实验数次才确认。我先把自己的SP充满电，开前光最大音量持续运行《超级机器人大战D》（1120）的片头DEMO，从早上8点整开机起，到11：30分就亮起了红灯，可是直至13：38分才自动关机，总共运行了5小时38分，其中红灯状态居然超过两个小时！起先我怀疑电池有问题（虽然这块电池10月份买来的时候用EZ-Flash测试同一游戏的使用时间，接近7小时才自动关机，其中红灯时间也只有1小时左右），于是又去借了一块原电，再次于相同环境下运行《超级机器人大战D》，红灯和关机的时间分别为3小时28分和5小时42分，应该不是我这块电池的问题……我索性换回原来的电池，用EZ-Flash 128M（2004年1月出厂的Intel芯片版本）做相同测试，红灯和关机的时间分别是3小时17分和5小时19分……我猜测可能是室内气温过低（长江沿岸的房屋冬天没有暖气，温度在10度以下）对电池的使用时间产生了比较大的影响导致放电曲线异常。我后来又用EwinFlash 256M卡运行了《Sonic Advance 2》（0815）的片头DEMO，4小时12分红灯，6小时18分关机，比SRW D省电一些。按这个时间推测，在正版卡带运行10小时、EZ系烧录卡运行7小时那种环境下，EwinFlash也应该能保证7小时的运行时间，因为它至少测试起来比EZ 128卡省电一点。

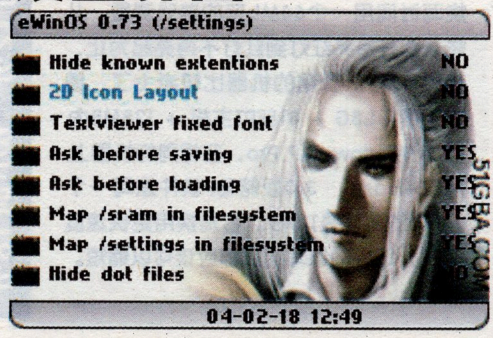
eWINOS .73 选单



eWINOS .73 标准界面



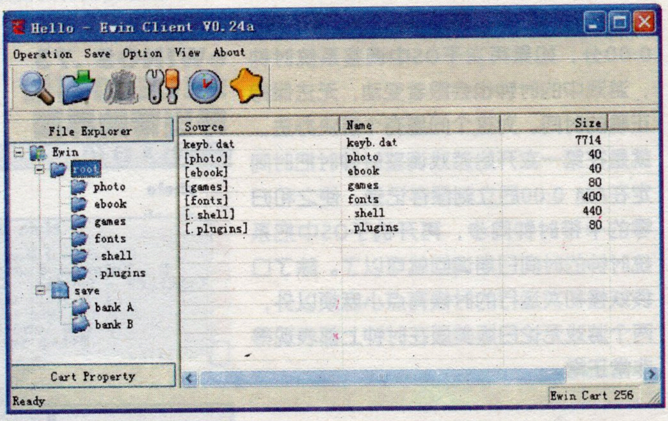
eWINOS .73 设置界面



回头看看Ewin的软件。EwinFlash宣传语中有一个卖点就是整合了操作系统，这就是EwinOS的界面。从这几张截图可以看出明显的PogoShell风格——事实上官方也承认，EwinOS就是采用了PogoShell源代码修改而得的产物。其他大部分烧录卡也都可以使用PogoShell，不过都需要先把ROM、文本、图片做成一个完整的大ROM一次性添加进卡带，更换一个游戏也必须全部重做整个ROM并全部写入卡带，记录的单独写入提取也是个问题；EwinOS的好处就是将PogoShell当作合卡菜单，可以很方便地更换卡带中的游戏或其他文件（比如桌面的墙纸），游戏记录的提取和写入也跟普通烧录卡一样方便。当然，更重要的是PogoShell强大的功能和多样的插件，先不说用户能否自行DIY，即便EwinOS只能够使用PogoShell的所有资源，它就确实可以称为一个非常强大的操作系统了。不过采用PogoShell作为OS也有其缺点：首先体积较大（大约2Mbit），而且目前不能脱离OS运行单卡游戏；其次中文名的支持有问题，PogoShell目前只能支持28个字节长度的英文字符文件名，如果烧写进去的文件名是中文就会造成识别错误；还有，由于使用文件名识别卡带中不同的文件和ROM，有文件重名时会出现BUG。

由于Ewin使用了新的文件系统，在卡带上随意添加删除ROM都没有任何问题，除了增删文件时依然有比较长的擦写时间外，管理文件就几乎和PC的闪存盘一样，完全不会受到什么排列顺序的影响。文件系统分区的最小单位是32KB（0.25Mbit），用很多小而零散的FC、GB ROM可以轻易证明这一点。这个分区系统可以说是EwinFlash的一大亮点，为了更换一两个游戏而重写整张卡的情况完全不会出现。不过，如同PC的磁盘一样，EwinFlash卡带上的空间同样会产生碎片……避免这个问题的办法就是删除一个文件后最好是添加相等容量的文件进去，否则碎片多到一定程度，只有通过删除全部文件或者快速格式化卡带重新烧录来解决了。

PC端软件方面，目前的软件版本是0.24a，支持了基本的卡带格式化、文件增删除、SRAM备份和导入等功能，可以对卡带上的时钟用主板时钟进行同步校正。支持自动缩减无用空间和从ZIP文件中提取ROM，但是读取ZIP文件后，ZIP文件目录下会多出一个解压后的文件，换言之就是临时文件没有被自动删除。



游戏测试

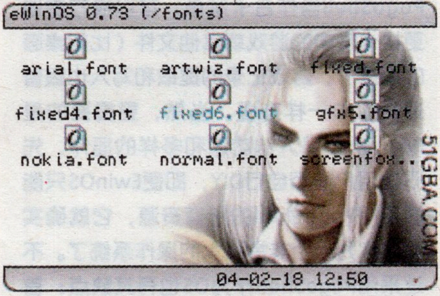
软件终究是其次，最重要的还是游戏能够完美运行，必须用游戏来测试。如果没有特殊说明，所有测试用的ROM都使用GBA No Intro最新DAT文件校验通过的版本，以保证ROM本身数据的完全正确性。

鉴于EwinFlash使用了相对较慢速的FLASH芯片（虽然Intel 28F系列芯片与之相比还是有很大的差距），先看看《马里奥赛车Advance》（0071）在游戏中有没有拖慢的情况。事实情况是跑了四个赛道都没有任何花屏或花屏疑似现象出现，Ewin在芯片速度上还是完全没有问题的。

虽然时钟目前只对应两个游戏，不过作为卡带必备的功能之一，时钟能否对这两个游戏完全兼容也是很重要的。我用《口袋妖怪·蓝宝石》和《我们的太阳》两个的游戏的美日版共4个ROM（0757/0898/1102/1161）做了测试，《我们的太阳》日版/美版一进游戏就能完全正常地显示当前时间日期，但是《口袋妖怪·蓝宝石》在第一次记录（此前SRAM中没有此游戏的记录）的时候会导致卡带的系统时钟归零，自动回到2000年1月1日0:00分，如果再次于OS中调整系统时钟，游戏中的时钟也会跟着变动，无法保持正确的时间。对这个问题有个解决办法，就是在第一次开始游戏调整时钟时把时间定在AM 0:00后立刻保存记录，使之和归零的卡带时钟同步，再开机于OS中把系统时钟的时间日期调回就可以了。除了口袋妖怪初次运行的时候有点小麻烦以外，两个游戏无论日版美版在时钟上都表现得非常正常。

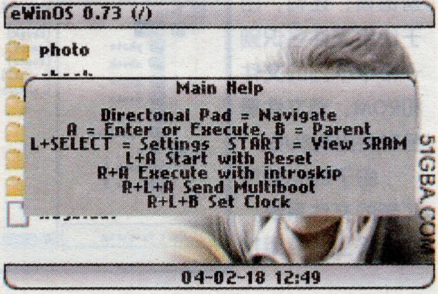
睡眠模式能否支持是许多玩家关心的，在测试的几个游戏中，《黄金的太阳》（0171）和PocketNES都能正确进入睡眠模式并唤醒，但是《超级马里奥A3 － 耀奇岛》（0595）、《幻想传说》（1117）以及《超级马里奥A4》（1093）无法进入睡眠模式，选择睡眠后完全没有反应，不知在以后的软件中能否修正。

eWINOS .73 可以换字体和大图标显示



最重要的性能恐怕还是对记录的兼容性。在目前多数的其他品牌卡带上最容易出毛病的记录类型就是FLASH和EEPROM，下面主要就针对使用这两种记录类型的游戏测试。

eWINOS .73 SELECT可以呼出帮助界面



据说GBA SP按键不如GBA好使？是吗，我还听说GBA SP体积不够大拿着没份量呢。

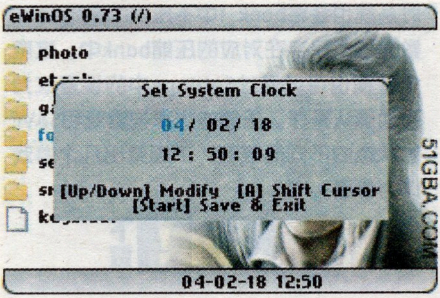
FLASH 1M目前只有两种类型，都是任天堂本家的东西：《口袋妖怪·红/蓝宝石》、《口袋妖怪·火红/叶绿》、卡片读取器增强版，还有《超级马里奥A4》。其中《超级马里奥A4》三个语言版本都是Flash1M_v102，其余几个游戏则是Flash1M_v103。这堆游戏乱七八糟各种语言版本加起来不下二十个，我就挑了其中的一部分：《口袋妖怪·蓝宝石》日版（0757）、《口袋妖怪·蓝宝石》美版（0898）、《超级马里奥A4》日版（1093）、卡片读取器增强版日版（1123）、《口袋妖怪·火红》日版（1360）。五个游戏都能正常保存读取。《超级马里奥A4》第一次开始时的RAM检测只有DATA1一个OK，其他都是NG，但是游戏中每一档的记录连同其REPLAY DATA全部能够正常保存，再次通过RAM检测画面的时候也没有NG出现了。后来我又测试了美版和欧版的SMA4（1212/1190），初次RAM检测全部以OK通过，日版应该属于一个不影响使用的小BUG。

512Kb的FLASH SAVE游戏我选取了三个：Flash512_v130的《最终幻想战略版Advance》美版（1141）、Flash512_v131的《超级机器人大战D》（1120）、《Sonic Advance 2》（0815）。三个游戏的记录都完全正常，其中SRW D的中断记录要花上好几秒时间才能保存完毕，和原版卡带的情况相同；但是FFTA的中断记录在读取后不会消失，而原版卡带在读取后都会将记录自动删除的。

EEPROM测试了五个游戏：EEPROM+Sensor的《龙珠Z·悟空传》（0434）、EEPROM_V122的《超级马里奥A3－耀奇岛》（0595）与《幻想传说》（1117），还有EEPROM_V124的《铁臂阿童木》（1332）与《模拟城市2000》（1286）。其中《龙珠Z·悟空传》由于Sensor检测到卡带中有SRAM存在而无法进入，其续作也是一样的情况；《模拟城市2000》在标题画面即告死机无法进入游戏测试记录是否问题，其他几个EEPROM游戏的记录都完全正常。

除了这些FLASH和EEPROM的官方游戏，PocketNES、READBOY等非官方软件当然也能正常记录。SRAM的官方游戏我用Ewin玩过几个，记录完全正常，想必都是没有问题的。

eWINOS .73
时钟调整界面

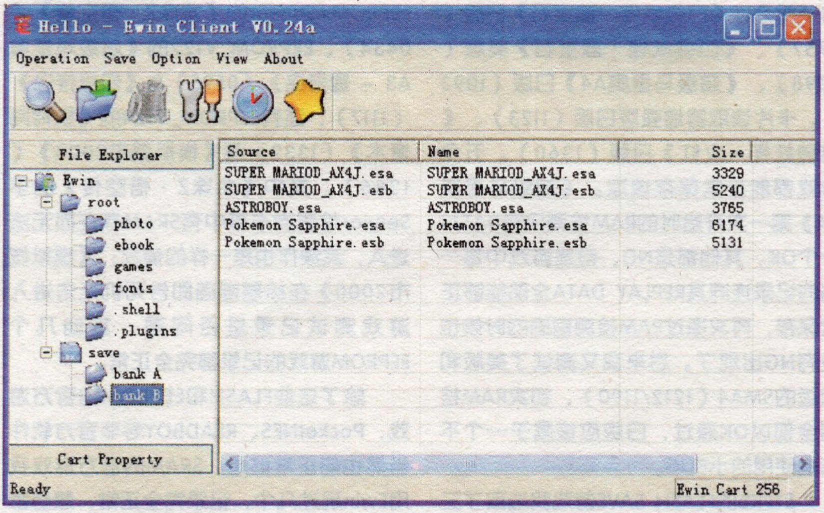


Ewin官方称FLASH记录使用了硬件模拟，由于EwinFlash的软件暂不支持烧单卡，也就不能用第三方工具抽取ROM做对比实验，是否确实是硬件逻辑模拟不得而知，不过SRW D的记录时间很长，补丁过的ROM无法做到；SMA4的记录检测只有第一次才会出现，打过补丁的ROM每次进入游戏都要重新检测；火红/叶绿在放出的当天用旧版软件烧录就能正常记录，都是硬件记录支持的表现；唯一有点疑问的就是FFTA读取战场中断记录

后该记录不会被自动删除，尽管记录很正常。EEPROM确实是用补丁完成的，除了两部带SRAM侦测器的龙珠Z无法运行需要另外PATCH及模拟城市2000片头死机（应该和记录无关）外，其它测试的EEPROM游戏都能正常运行，只是要想与VBA互通记录的话要把PC上的ROM打上补丁才行。总体来说Ewin的记录支持还是相当不错的，再把龙珠的补丁添加进去，目前所有类型的记录就都没有问题了。

记录管理 !

EWIN CLIENT
PC端SRAM管理



说到记录，再来看看Ewin所宣传的“记录压缩功能”吧：SRAM有一个管理界面，在OS中可以按START键进入，也能在Settings中将SRAM作为一个目录直接显示在卡带的根目录下。在管理界面里可以看到SRAM分成bank 2和bank 3两个区，每个区有64KB大小，剩下的bank 1和128KB容量我想应该就是直接对应ROM记录内存的空间了。记录以压缩的状态保存在bank 2或bank 3中，后缀名是esa/esb，除了Flash1M的记录要分成name.esa和name.esb两个部分存储以外，每个其它类型的记录都压缩为一个esa后缀的文件。只要不在Settings中开启Auto manage SRAM banks这一项，两个bank中的记录就互不干扰，且可以自由删除、相互复制。运行游戏之前系统会自动从用户最近浏览的一个压缩bank里提取记录，每次开机时系统也会将bank 1中不压缩的原始SAVE数据压缩保存在对应的压缩bank中。这两个过程也可以通过Settings中的设置改为手动确认操作。压缩的比率视游戏和SAVE时状态的不同而改变，下面给出几个游戏作为参考：

表格 ! 下页 NEXT PAGE

TABLE记录压缩功能

编号	游戏名	游戏状态	原始大小	压缩大小
0001	F-ZERO For GBA	刚开始游戏	32KB	6.6KB
0577	J联盟创造球会Advance	70年	32KB	15.5KB
0757	口袋妖怪·蓝宝石	4小时多，15只妖怪	128KB	11.9KB
0866	最终幻想战略版Advance	接近结束，23位同伴，两个相同的记录档	64KB	23.7KB
1093	超级马里奥Advance4	三个过关档、六个REPLAY档全满且各不相同	128KB	8.6KB
1117	幻想传说	7小时多，两个不同的记录档	16KB	12.1KB
1120	超级机器人大战D	二周目进行中，记录档全满且各不相同	64KB	32.1KB
1332	铁臂阿童木	二周目进行中，1个记录档	16KB	3.7KB

可以看出，总共128KB的压缩存储区内保存一二十个游戏的记录一般不会有问题，不仅SRAM区空间不足的问题得到了解决，并且只要游戏写入卡带中的文件名相同，以前玩过的游戏再次烧录时不必从PC载入当时的记录；两个压缩区内记录文件互相拷贝的功能也为强制记录的游戏提供了使用S/L大法的可能。虽然可存储的记录数量多了，还是建议勤在PC端备份，以防万一发生电池掉电、卡带丢失等不测时损失过大…

总体来看，EwinFlash的硬件设计没有什么非常突出的地方，硬件记录模拟只支持到FLASH（不过完成度较高，EEPROM的软件补丁也过关），耗电量等指标也是中等水平；但是在软件上做得相当不错，如同闪存盘一样随意增删的文件系统非常方便，SRAM压缩功能完全解决了RAM空间不足的问题也方便了用户的使用；将PogoShell作为操作系统整合进卡带，在占据了一些空间的同时也为GBA端软件日后的功能扩展提供了便利。目前Ewin还存在一些需要改进的地方，比如个别游戏无法完美运行、不支持中文文件名、不能自动调用BOMA和PocketNES之类的软件等等。只要这些问题得到解决，再利用PogoShell做出各种扩展功能，EwinFlash就会成为一款非常优秀的烧录卡了。

“烧”录卡会烧毁主机吗？应该不会，不过还是建议用擦写卡。

从GBA和超任性能全面对比来看待GBA上的超任模拟器

GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVA
SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUT

名词解释

SFC
超级任天堂（Super Family Computer），风靡一代的家用主机

GBA
Game Boy Advance，目前全球最优秀、占有率最大的掌上游戏机

让GBA来模拟SFC？换句话说就是让一款掌机来模拟曾经风靡一时的家用机？相信大家都会对这个问题持非常大的疑问，GBA和SFC的性能孰优孰劣这个争论从GBA的诞生直到现在仍然没有停止。以正常的概念来说，一个硬件系统要模拟另一个硬件系统，其性能必须相对后者有巨大的优势才行，面对这两款性能相近的主机，要谈模拟确实让人难以置信，但模拟界总会出现一些看起来不可能发生但却变成现实的事发生，例如最近的超任模拟器：Snes Advance，目前在模拟某些游戏已经达到了真正可玩的地步，然而以GBA有限的机能，到底能对SFC实现完美模拟么？希望下面的这些内容能让你有个大致的了解。

GBA是一款模拟器先行于主机发布的掌机，这都归功于其硬件资料的充分和详细，从PocketNes、PocketGG到模拟性能强大的16位机Pce的PcetoGba，GBA的硬件实力令我们不得不刮目相看，然而SFC这款真正的16位主机的机能并不是FC那类八位机可以相比的，任天堂在发布GBA之前，就已经有以移植SFC经典大作作为GBA一大优势的打算，即使如此，在一些移植作品中我们仍然看看出GBA画面相对SFC的细微差距，更何况要模拟SFC的游戏，在讨论SnesAdvance的未来之前，我们有必要了解一下这两款主机的硬件，看是真有让GBA模拟SFC的可能性，还是这只是一款肤浅的作品：

SFC（Super Famicom）

也就是我们俗称的超任博士，作为任天堂公司曾风靡全世界的八位机FC的后续机种，这款诞生于1991年的16位主机确实拥有当时所向披靡的性能：

主CPU：采用的是主频为3.58MHz，16位的65c816 CPU

声音部分：一个2.48MHz并加载内建数字音效处理器的SPC700 CPU核心使SFC拥有SONY数码8音源，立体声4音源。

屏幕分辨率：256x224

发色数：32768色，同屏256色



GBA（Game Boy Advance）

是任天堂于2001年推出的一款32位掌上游戏机，目前毫无疑问的掌机霸王，借助强大的CPU性能和详细的硬件文档，以及GBA的软件开发主要是以C语言为主，程序设计简单而且十分自由，所以GBA上的模拟器和软件异常丰富。

主CPU：采用的是主频为16.78MHz，以RISC为基础的32位ARM CPU

声音部分：理论上拥有六个声道，44.1Khz采样率，实际支持两立体声道16Khz输出。

屏幕分辨率：240x160的液晶屏幕

发色数：1600万色中的32000色，同屏32000色（只限于某些静态图片）



以最主要的CPU方面来看，在当时SFC的CPU性能就一直为人诟病，相信熟悉街机上的ACT游戏的玩家在SFC上玩ACT都有一种感觉：动作生硬、画面不够流畅。这是由于主CPU性能上的缺陷。用一个最简单的例子：最成熟的SFC模拟器（Zsnes、Snes9X）对电脑的要求也只是普通的P166的标准，而GBA模拟器对电脑的推荐配置则是PIII 800以上，这只是让GBA模拟器运行流畅到标准的60fps而已。再从另外一方面来看，在GBA上我们能找到不少三维游戏，虽然这些游戏的画面都惨不忍睹，虽然其分辨率低得可以，但对于GBA这台完全不具备三维加速的主机来说，完全靠CPU的运算也能达到象《V拉力》这样的画面，其CPU的处理能力相信大家已经心中有数。

还是以评分的形式比较直观：从硬件参数来看，GBA的RISC处理器CPI值是1，而SFC仍然属于8086级别的CISC处理器，CPI值大概在5左右（CPI值越低性能越强），得出的结论是：如果SFC的CPU性能数值为1的话，那么GBA的CPU性能至少为20，看来单从CPU性能来看，GBA的32位Arm CPU确实优异许多。

结论



大于

内存

GBA内存合计是400Kb，其中包括了外部内存的256Kb和用于显存的96Kb以及最快速的32Kb内部工作内存，而SFC内存合计只有256Kb。相信用过GBA-Link烧录卡的读者都了解它其中的一个功能，毋须卡带直接把FC游戏录入GBA的内存模拟，从中我们可以看出GBA的内存不但充裕而且很灵活（这只是通俗的例子），所以在内存方面仍然GBA占优。

结论



大于

声音

这是SFC拥有最大优势的地方，因为作为家用主机的SFC拥有一套完整的声音子系统，这其中包括了单独的处理器、专用的DSP和声音缓存等等，这些都是GBA这类只能靠DMA来传送声音采样的系统不能相比拟的，要模拟的话就必然会用到CPU的软件模拟资源，虽然GBA拥有强劲的ARM7多任务处理器，但要模拟SFC系统的同时还要附上声音的模拟，那么原CPU性能上的优势将不复存在。SFC的声音处理系统确实非常强大，就算让GBA单单模拟其声音系统也会很勉强，看来要模拟SFC，除了一些小游戏外，其他比较大型的RPG等要完整模拟声音估计是不大可能的。

结论



大于

画面

名词解释

最大发色数

指主机能运用的最大色数。

同屏发色数

指主机在一个画面里用的最大色数，它们可以是从最大发色数里挑选出来的。

烧录卡掉水里了怎么办？千万别用火烤，拆出来用电吹风吹干吧。

这是最受争议性的一块，虽然从硬件数据来看：GBA的最大发色数为32000，同屏发色数也是32000，但只在表现静态图上才能达到，在运动的画面中视机能而定；而SFC的最大发色数为32768，同屏发色数只有256色（这里的256色和电脑的不同，因为它是从32768种颜色中挑选出来的256色组合而成的画面），256色为SFC的极限，是需要牺牲许多特效、角色等来达到的，从这里我们可以看出GBA在硬件稍微占优，但一些游戏上进行实际观察可以发现GBA的画面颜色反而不如SFC的丰富，到底两台主机的画面孰优孰劣（抛开屏幕大小的区别），至今仍无定论，当然其中还参杂着个人对画面的偏见，看来即使用眼睛来测试还是无法分清它们的优劣，好在我们有模拟器，模拟器的截图是源自硬件的，所以应该是最真实的数据，下面我以几款从SFC移植到GBA上的游戏画面来对比，这样才能有说服力：

注：为了避免图片压缩格式JPG令色数改变，截图全部采用原始的BMP，并不使用模拟器的任何画面加速，渲染效果。



GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVAN
ER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTE

首先是《幻想传说》，这款游戏可以代表两主机上的中上级画面的游戏，下面是三张两架主机上画面类似的图：

SFC 126色
Super Family Computer



GBA 127色
Game Boy Advance



两张图的用色数基本一样，虽然GBA由于掌机的关系在模拟器上截的图明显偏白，但还是能清晰地比较出SFC用色的丰富和过渡自然，如果没有颜色数的比较单用眼睛来看，绝对是SFC的占优。

SFC 111色
Super Family Computer



GBA 121色
Game Boy Advance



画面上GBA仍然和SFC有差距，画面的物品不多，但SFC仍然用了一百多色，这是因为加入了大树、鸟的阴影等的原因，而GBA相比起来用了更少的效果反而多用了十种色，看来制作者的态度转变是一个非常大的因素。

SFC 154色
Super Family Computer



GBA 155色
Game Boy Advance



这两张图的用色数基本一样，借助高分辨率，SFC的画面仍然胜不止一筹，而且画面更大、颜色更柔和。

GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVA
SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUT

再来就是《塞尔达传说》

SFC 58色
Super Family Computer



GBA 54色
Game Boy Advance



抛除SFC画面比较大的因素，两款游戏的画面基本是一致的，从中我们可以看出

《塞尔达传说》的移植程度非常高（老任自己的东西当然不能马虎），虽然移植和模拟是两个不同的概念，但画面是不变的，作为移植平台GBA，从这两张图上看出GBA的同屏发色素不会比SFC低。

SFC 84色
Super Family Computer



GBA 84色
Game Boy Advance



由于加入了阴影和下雨等，颜色数大大增加，两张图都达到了84种色，不愧为完全移植。

SFC 58色
Super Family Computer



GBA 54色
Game Boy Advance



作为最普通的战斗画面，两者的颜色数仍然差不多，即使GBA要模拟SFC上的《塞尔达传说》，起码在画面上不会是问题。

GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVA
SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUT

最后一个是我最爱的蜡笔画面游戏《耀西的故事》，毫无疑问，这款游戏对颜色的应用是登峰造极的：

SFC 53色
Super Family Computer



GBA 58色
Game Boy Advance



首先是旋转中的标题画面，并在标题变色时截下图，颜色比预想中的少。

SFC 84色
Super Family Computer



GBA 84色
Game Boy Advance

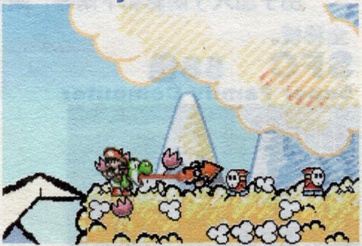


在同色数的前提下，SFC的画面显示面积大不少。

SFC 84色
Super Family Computer



GBA 84色
Game Boy Advance



两款任氏的游戏移植后在画面上都完全没有缩水，对于一些画面大大强于GBA的SFC游戏，其重要的因素并不是GBA同屏发色数的限制，而是制作者比起过去已经没有那么敬业而已。

GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVANCE GAMEBOY ADVAN
ER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTER SUPER FAMILY COMPUTE

下面是几张GBA用色比较多的游戏截图，我们可以看出以画面著称的《黄金太阳》即使是普通画面也有216色，而静态画面的《寂静岭》则高达745色：

GBA 216色
Game Boy Advance



GBA 745色
Game Boy Advance



甲：我们这里GBA联机线居然卖20元一条！乙：没啥，人老板说用的是优质铜线！

比起SFC几张对我们印象比较深刻的游戏截图：

SFC 39色
Super Family Computer



SFC 151色
Super Family Computer



GBA颜色数上数据是绝对有优势的，但画面上并不见得优异多少（残念），这些截图却清楚地表明给我们看，以GBA的同屏发色数，要模拟SFC游戏，除了画面大小的限制可能导致画面变形外，其他都不会成为限制。由于SFC的画面远大于GBA，采用画面拉伸必定会严重消耗CPU资源，目前只能采用自动卷轴的方式来让仅有240 x 160的液晶屏来显示320 x 240的画面，相信以后会能找到更好的兼顾画面和性能的方法。

结论



大于

综上所述，我们可以清楚了解到SFC比GBA强的地方：按键数目多、分辨率高、声音是16位采样而GBA只有8位采样，当然还有早期游戏制作者的敬业精神，在有限的机能里压榨更多的效果，令原来只有一百多色的画面比现在几百色的画面看起来都更为丰富。除了以上这些，其他方面的性能都以GBA占优，特别是对模拟最重要的CPU性能，从中我们可以看出目前唯一的GBA上SFC模拟器Snes Advance的发展潜力还是非常大的，然而SFC声音系统的优势仍然是模拟最大的难题，另外还有SFC一大堆的外部增强设备也是不容忽略的，看来即使是Snes Advance的最终版本，既要模拟游戏又要模拟声音依然是不可能完成的任务。

当然，我们的模拟程序员们并不会被极限所吓倒，进行优化是必须的，目前用得最多的方法是对SFC的游戏ROM进行HACK修改，也就是对游戏ROM进行打补丁，例如加速补丁、兼容补丁以及对声音支持后的声音补丁，速度补丁是利用取消SFC硬件上对同步刷新的空闲等待、忽略某些游戏未使用的硬件模拟等原理来制作；兼容补丁则是跳过某些无法模拟的地方来继续运行；而声音补丁则可以用低品质的采样来代替游戏内高品质的采样，以符合GBA的声音输出能力，当然，对GBA的主CPU进行超频的手段这类终极手段在必要时也是可以使用的，目前已经有不少日本爱好者开始尝试这些终极的方法，虽然不能期待GBA能完美模拟所有SFC游戏，但对于SFC上庞大的游戏宝藏，我们只要拥有其中的一部分也会非常的满足（笑），而SFC在掌机上的完美再现的任务只能交给PSP和NDS等下一代掌机来完成。

POCKET ZONE 掌机游戏点评

掌机游戏评论系统解释

NO.1234



博得之门
-黑暗联盟

GBA游戏ROM的统一编号
游戏画面预览
游戏名称
根据众编辑审评产生的游戏综合评分 满分为5分
参与点评的编辑
该编辑对该游戏的单独评分 满分为10分
编辑个人对游戏评论的描述

Cotolo 9 | Cotolo 9 | Cotolo 9

NO.1356



博得之门
-黑暗联盟

Wind（8） 作为GBA上非常少有的A*RPG，这款游戏的表现出乎意料的好，毕竟Interplay可是这方面的权威，游戏画面和系统相对于一款GBA上的游戏来说都是无可挑剔的，可惜的是由于机能和容量关系，A*RPG最重要的武器系统和职业系统没有体现出来，影响了该游戏的得分。

Cotolo（7） 尽管朋友一再推荐，本人还是对该游戏提不起任何兴趣。自从暗黑系列红红火火的时代开始，到了之后的NOX，再到这个博得之门，都是浅尝即止。而其在家用主机的移植作品，更是没有过多的兴趣，手柄和鼠标的控制差太远了，大致玩了一下，给个中性的分数吧。

Take（7） 该类型游戏还是适合于大规模的网战，而且GBA的小屏幕还是不太适合表现这类写实风格的游戏。不过对于暗黑系中毒很深的朋友而言，这款游戏还是有一定吸引力的，毕竟它不用受到网络的限制。

NO.1357



逆转裁判III

Wind（7） 由于汉化作者们的努力让我们体会到了逆转系列的强大魅力，优秀的剧本一直是这系列的优良传统，从第一章以千寻开始逆转的回忆录把玩家们牵入整个游戏的主线，讯问中的紧张感和震撼更为强烈，创意的优势足以让该游戏得满分，难就难在为什么只有日文版……

Cotolo（9） 大作、绝对的大作，从初面世的不被看好的1带到现在趁热打铁推出的3代，逆转已经成为了CAPCOM引以为荣的一个品牌。在国内，该游戏的大红大紫要归功于辛勤的汉化小组。而本人相信，这绝对会是一个能够让玩家产生为游戏学习日语念头的游戏。案发、线索、推理、拍板，这一系列扣人心弦而又激动人心的过程，注定要让逆转迷们再次大呼过瘾。

Take（9） 一个叫成步堂的稍显冒失的年轻人与辩护联系在一起，便构成了今天这个充满新意和战意的全新类型游戏。细心察看现场每一个角落，仔细审问当事人每一个细节，当你把所有证据把握在手的时候，就会发现你的法庭上是多么的威风无敌。其实如果撇开游戏不谈，单论其剧本的魅力也不会输于时下任何的侦探动漫。

NO.1360/1362



口袋妖怪
-火红/叶绿

Wind（7） 虽然这是一款怪兽级的游戏，虽然这个系列的游戏性是所向披靡的，但个人对口袋系列的感冒程度并不高，何况这款游戏相对于前两作改进的地方并不大，只在菜单、怪兽种类、通信方面进行了主要改进，所以在上手一两天就因为没空摆在一边。

Cotolo（9） 由于各种原因一次一次错过口袋妖怪系列的精彩，前两作红蓝宝石也是在朋友的多次怂恿下才进入游戏，后来便一发不可收拾。介于对前作的理解，这次的进化也看得算是比较清楚，对于初心者的重视，在这两作中体现得非常明显。众多帮助功能的加入看得出任天堂已经不再满足于原有的口袋妖怪拥护人群，而在积极扩展新的玩家群体。许多细节的加强、怪物的修正、无线装置的采用让人们感到这是非常负责的两作。

Take（8） 现在的游戏喜欢“双胞化”，如真女神转生之光与暗、网球王子的金与银。口袋从诞生自今已推出了N部作品，仍能卖得如此红火，足见其在玩家心目中不可动摇的地位。收集再收集、培养再培养，虽然我没有该游戏的经历，但相信这与我玩球会的感觉是一样的。

NO.1370



银河战士
-初始任务

Wind（8） 银河战士系列在前段时间逐渐大热起来，虽然相对与GBA上的前作《融合》，画面和动作流畅上都略逊一筹，但在游戏性上却是有大大的提高，各种要素也多了不少，让我们有为完美而游戏的冲动，而游戏后期美女主角潜入的那段更是异常精彩，是绝对不容错过的大作，喜欢该系列的读者记得留意杂志内的研究文章哦！

Cotolo（9） 由于是从FC版移植过来的缘故，刚进入游戏的时候感觉明显没有前作的画面来的华丽，动作也比较机械化，不过在逐渐进入游戏后你会发现，SFC版银河战士中才有的那种极限的难度在本作中比比皆是，对于一台手掌机来说，一些高难度的动作要想完成还真不怎么舍得大力磨损那柔弱的方向键。想要完成游戏并不困难，但想要玩得完美却要花一番心思，这也是银河战士一贯的特点。

Take（8） 找道具、刷地图永远是该类型游戏玩家追逐的焦点，在对角色操作熟练之后，你就可以完完全全享受这个风格独特的游戏带给你的快乐了。科幻风格的恶魔城或许是对该作比较贴切的定义，银河战士比恶魔城魅力稍逊一筹之处恐怕就在于那不太适合东方人口味的西化风格。

NO.1400



热血物语EX

Wind（8） 怀旧系列的游戏质素总是不差，更何况这个伴随不少人渡过童年的经典游戏系列，人物、动作都是那么的亲切，系统上的改进也是显而易见的，例如购买招式和补血的食物等。这款游戏已经不能单纯以画面来决定其优秀程度，绝对是怀旧型玩家和动作游戏玩家的最爱，譬如我。

Cotolo（7） 盛名之下，其实难副，用来形容这个游戏再合适不过了。不知道什么原因，再也找不回当年玩热血系列的那种感觉了。也许过去那种简单的游戏方式更能映射出玩家对“好玩的游戏”单纯的追求。大量RPG要素的加入让游戏显得比较拖沓，而对于不懂日文的朋友来说，大量的平假文字无异于天书奇谈。也许游戏并没有改变，是我们长大了。

Take（7） 街头不良少年的热血狂飙自FC时代起就在众多玩家心目中成就了美好回忆。在体验了双截龙GBA的疯狂后，本来对该游戏万分期待，但玩到手后还是不由少许失落，怎么说呢，感觉最大的不足或许是在打击的感觉和判断上吧。

NO.1418



RTYPE Ⅲ –第三次光芒

Wind 7

IREM在街机上的招牌射击游戏终于登陆GBA上，不过此作并不是IREM制作的，所以在手感和关卡设计上略显不足，系统方面倒是原汁原味，对于一款只有32Mbit的游戏来说，其表现程度已经超出了预料，不时拿出来挑战一下是不错的选择，目前正在最高难度中苦苦挣

Cotolo 8

鼎鼎大名的射击游戏登陆GBA，射击名宿IREM的操刀让我们对游戏的质量一百个放心，游戏的难度还是那样让人熟悉。在PS2上面玩Final版本的手机乐趣让我对该游戏期待度满点，虽然由于机能所限GBA上的R-TYPE无法达到PS2的高度，但熟悉该系列的朋友，仍会对本作情有独钟

Take 8

之前RTYPE FINAL的“大变装”让我们过足了瘾。作为掌机作品，该作各方面的表现当然无法与PS2匹敌，不过这并不代表厂商会粗制滥造来骗钱，R Ⅲ绝对是GBA上STG精品之一。面对不小的难度，善用副机系统、蓄力系统仍是破关关键。

NO.1427



龙珠–舞空斗剧

Wind 7

如果以一个单纯的格斗游戏来评的话，这款游戏基本可以定为不合格之列，只因为它是龙珠，那意义自然不同，漫画中的著名战斗在游戏中基本都有出现，在GBA的优秀画面下，我们熟悉的招式也全部重现，可以看出眼睛厂还是很花心思的，游戏中的收藏模式是个不错的设定。

Cotolo 9

继前几作龙珠的反响低迷之后，BANDAI给我们展示了GBA上真正的龙珠游戏。熟悉的画面、熟悉的系统、熟悉的操作让我回忆起了童年时代在店头排队玩SFC真武斗传的情景，忠实于原作的故事、必杀技的大魄力特写、带有惯性的攻击操作，这一切都让喜爱龙珠的朋友们大呼过瘾。多人对战将是怎样一个情景，真是令人兴奋不已。

Take 7

至今为止，最强的《龙珠》ACT还得算是当年SS和PS上的《伟大的龙珠传说》，本作的Rush有那么一点意思，但是与前辈相比还是相形见拙。Bandai已经正式宣布将推出游戏硬件市场，这既是一个遗憾，也是一个希望，毕竟它手下掌握着众多动漫游的版权，只要能提高开发质量，定能开辟一片新天地。

NO.1430



钢之炼金术士 –迷走之轮舞曲

Wind 6

最近在狂追这款游戏的动画，所以游戏一出来就迫不及待的试玩，只可惜比想象中的有一段不小的距离，游戏中加入的两个原创人物和剧情都比较牵强，许多任务的设定也很无聊，游戏基本没有难度，可能是为了适应更多的年龄层玩家，唯一给我印象深刻的是炼金系统和不错的游戏画面。

Cotolo 8

近来继NARUTO之后又一劲爆日本动画–钢之炼金术士的火热升温，让这款游戏的知名度也迅速向上飚升。朴素而不乏内涵的典型RPG，令人向往的出色情节，是动慢迷、RPG爱好者不容错过的一款佳作，原来炼金也能做出这么多名堂，日本游戏策划人的想象力可见一斑。

Take 9

爱德的造型让人想起当年SS《光明3》第二篇的主角米迪奥，不过他的个子嘛，还真是小啊。该作以原创剧情为主，除了主剧情外还增加了许多其他事件，因此在内容方面还是比较充实的。而游戏系统的焦点就在于爱德那五花八门的炼金术，那100%的“炼成手帐”也是炼成迷们的最大目标。

NO.1454



星之卡比 –镜之大迷宫

Wind 9

对于可爱的东西我们向来没有抵抗力，更何况此作有四个可爱的卡比同时登场，游戏加入了敌人的血条、连续技、必杀等新要素，所以此作相对上一作动作性有了大大的加强，由此也诞生出了技能出招表，另外四个卡比同屏登场，支持联机也是最大的改进之一，所有的一切都给了这款游戏得满分的理由。

Cotolo 9

迷宫、迷宫、还是迷宫，初玩该游戏的朋友很容易迷失在看似简单的迷宫中。虽然游戏难度不高，但想要玩得眩、玩得火，还是得有一定动作游戏功底的。该游戏提倡多人协力，不过很多机关并不是只有多人才能打开，但是在与朋友合力过关的途中却能感受到与众不同的乐趣所在，近期不可多得的优秀动作游戏。

Take 8

小小的“气囊”吞吐着林林总总的小怪物和道具。卡比系列、斯塔菲系列、克罗诺亚系列的风格十分接近，童话般的背景和可爱的人物让人在游戏时心情也变得轻松起来。一如其名，该作的迷宫四通八达，对于拥有“良牙”体质的朋友可能会比较头晕。

NO.1457



洛克人ZEROⅢ

Wind 9

苦苦等待了几个月的游戏终于发布，Capcom果然没让我们失望，虽然取消了上一作极酷的光鞭，但新加入的双刃依然魅力不减，而预想中的装备加强、精灵改造、异度空间也在此作登场，难度方面似乎稍有降低，除非害怕此系列的高难度，否则没有不玩的理由。

Cotolo 9

ZERO系列的难度下降是铁杆洛克人拥护者们能够亲身感受出来的问题，ZERO三作难度也在直线下滑，这是不争的事实。在精灵存在的世界里，玩家对究极评价的追求已经不再被动，不过想挑战极限的玩家我想还是有的，本作的剧情更为严谨，不像一些动作游戏一看开头知道结尾，很多人在得知ZERO就是最终BOSS的时候是不是吃了一惊呢?

Take 8

提到洛克人，首先让人想到的绝对是其“令人发指”的难度，不过这仅仅是对于普通玩家而言。对于该系列游戏的超级Fans来说，或许平淡无奇的难度才让人提不起精神来呢。其实洛克人是属于那种由难渐易的游戏，当你渡过了那段瓶颈，对程序有一定熟悉之后，你就会感觉越玩越带劲。

NO.1400



马里奥高尔夫 –高级巡回赛

Wind 7

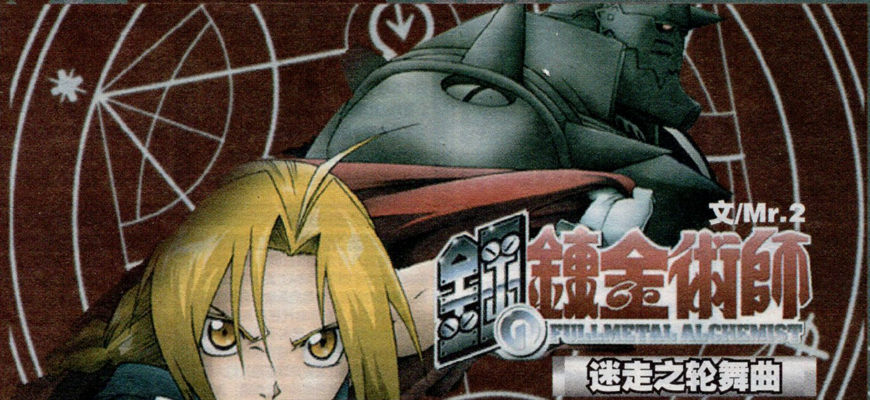
怀旧系列的游戏质素总是不差，更何况这个伴随不少人渡过童年的经典游戏系列，人物、动作都是那么的亲切，系统上的改进也是显而易见的，例如购买招式和补血的食物等。这款游戏已经不能单纯以画面来决定其优秀程度，绝对是怀旧型玩家和动作游戏玩家的最爱，譬如我。

Cotolo 8

由于GAMELOT的参与制作，我们能够在游戏中看到大量黄金的太阳的影子，如表情、场景等等……，RPG要素的大大强化，令熟悉了以前的马里奥高尔夫系列的朋友大为不适。大量剧情对话之后才能进入比赛让不少玩家失去了耐心，游戏并没有深入进去玩，个人还是更喜欢GBC上的马里奥高尔夫，纯运动乐趣应该占据游戏的主要部分，不过既然有了GAMELOT的加盟游戏质量应该不会太差。

Take 9

众多的角色、丰富的剧情与道具，让人感觉该游戏更接近于SRPG（SPORTS RPG），从这层意义上来看，游戏上手并不难，但要做到精通就得真正下一番功夫了。不过击球那一瞬间真有魄力啊，哈哈。



THE GAME INFORMATION **GBA** 漫画改编游戏

钢之炼金术士-迷走之轮舞曲	BANDAI	日版	RPG
Full Metal Alchemist	2004年3月26日		4800日元
ROM NO.1430	卡带容量64M	1人	自带记忆



荒川弘的人气动漫作品《钢之炼金术士》问世至今一直是众多动漫迷的关注焦点，其出色的剧情和人设在日本动漫界获得了多个奖项。Bandai出品的这一GBA游戏以原创剧情为主，除了动漫中各人气角色的精彩演出外，原创角色也有不俗表现，这也促成了该“炼成”游戏的成功。对于只看过这部动漫作品的朋友，在此向你们推荐这个游戏；而对于只玩了这个游戏的朋友，在此向你们推荐这部动漫作品。（无关紧要的意外发现：本游戏制作者绝对是足球迷（特别是阿根廷队球迷），因为游戏中出现的很多人名、地名都与现今一些球星同名，如：维瓦斯[小镇]、索林[村庄]、雷东多[小镇]、克鲁斯[遗迹]、马丁斯[人名]、林克[人名]等）

游戏小提示

*游戏中按R键会有行动提示……

*战斗中按住L键为逃跑……

*对于战斗中战死的成员，只要给他们直接回复HP就能使其复活继续战斗……

*闲着没事可以多炼些药草，反正资源无限……

战斗卡片合成



战斗中爱德华的炼金术也可看作魔法，由于消耗的材料都是免费的（随地取材），所以游戏没有MP设定。卡片对应各种炼金术，你可以使用单张低LV卡片，也可通过卡片合成使用高LV的卡片，只有相应LV的卡片才能使用相应等级（以及该等级以下）的炼金术。

炼金术卡片分为金属、石、自然、暗黑四种属性，每种属性各有50种炼金术，通过卡片的多种组合将这些炼金术全数习得正是游戏的乐趣之一。在此也希望大家能早日完成那幅表示完成度的拼图。以下就是简单的合成规则。



卡片的质量和价值上限为7，由卡片下方左右两边阿拉伯数字分别表示，即合成时所有卡片这两个值分别相加后，任何一个值都不能超过7；LV上限为5，由卡片下方中间的罗马数字表示，即卡片合成LV之和不能超过5。合成卡片的属性与主卡（即选择的首张卡片）一致。另外，当暗属性的卡片作为附属卡时，合成时质量和价值两项数值是相减，只要相减后任一数值小余1则合成不能。如图中合成卡计算方法为“质量：1+1+2-2=2（‘1+1+2’为三张金属卡片的和，‘-2’为暗黑卡片的差）”，价值计算同理；LV计算则为“Ⅰ+Ⅰ+Ⅰ+Ⅰ=Ⅳ”。

剧情攻略

炼金术……………

通过特定的炼成咒语将物质的某种形态转变成另一种形态，可以看作是一种遵循等价交换原则的瞬间强化变形，但关于人体的任何炼成都是被厉令禁止的！

贤者之石……………

能为苦难带来欢喜，为战斗带来胜利，为死者带来再生的鲜红如血之石。

大陆历1910年2月
里森普尔村
爱德华·艾尔利克（爱德）11岁
阿尔方斯·艾尔利克（阿尔）10岁

为了将病逝的母亲重新唤回，艾尔利克兄弟用人体构成材料以及自己的鲜血秘密进行了一次赌博。然而事与愿违，炼金术出错！眼见弟弟阿尔的身体慢慢被侵蚀，爱德用自己的一只手臂将弟弟的灵魂固定到了一具铠甲里，同时自己还失去了一条腿……

人如果不作出牺牲，就什么也得不到。为了得到某些东西就必须付出同等的代价，那时我们相信那就是世界的真理……

——艾尔利克兄弟



东方边境之街 里奥尔
爱德15岁 阿尔14岁



为寻找传说中的“贤者之石”恢复身体，艾尔利克兄弟来到了里奥尔。从速食店老板处获悉该地主教“奇迹之术”的消息后，来到广场调查真相。主教无视炼金术法则的所谓“奇迹之术”立即引起了两兄弟的怀疑，于是两人决定进一步追查。教堂内，被揭露了真相的主教用“贤者之石”与两兄弟一战。击败他后，大家发现这颗“贤者之石”原来是假的。

艾尔利克兄弟在前往中央军司令部的火车上碰上一群绑匪，二人便加入了这突入其来的事件中。一路冲杀到车尾后，爱德用4-4的金属卡片炼成楼梯爬上车顶，顺利将绑匪首脑巴尔特制服。事后发现这名绑匪原来只是个人偶，操纵人偶可是相当高级的炼金术，二人决定向玛斯坦大佐报告。获救的女孩是一名叫作可妮切·罗伊斯（可妮）的治愈系炼金术士，而且她正准备去圣特拉尔城参加国家炼金术士的资格考试，三人正好结伴同行。

在中途一个小镇维瓦斯下车后，大家发现这里怪物横行，于是便将这当作一次试练。小镇右边和中间的高台上的怪物需要在高台旁按R键，之后由爱德上去单挑（坛子中有回复药）。事件完结后，众人



乘坐火车到达圣特拉尔城。刚走出车站就见到开朗的休斯中佐前来出迎（当然少不了拿出他爱妻和女儿的相片来陶醉一番），原来他之前已经收到了相关怪物的情报正要找爱德协助调查。城内有许多人卖稀有卡片，不过价钱比较贵，另外城西区、中区、北区、东区的医院旁和天台上都可找到小猫。（关于小猫：在各地有着许多小猫可以收集，它们的数量影响着阿尔的那招“小猫攻击”）

城市的北区，可妮报名后，艾尔利克兄弟陪同她来到中庭进行考试。面对强大的阿姆斯特朗少佐，可妮很快败下阵来，这也意味着考试的失败。不过在两兄弟的鼓励下，她很快又振作起来。休斯前来传达大总统召见的命令，大家便再度来到司令部。大总统告诉爱德，伊斯特城周围也出现了很多怪物，并要求爱德作为队长，率领一支特殊部队前往歼灭，爱德征得大总统同意将可妮编入队伍一同前往。

先到休斯中佐家中（城市中区）探访，得知他去南区的图书馆了。在图书馆，休斯为特殊部队推荐了军部的人才——阿姆斯特朗少佐和罗伊·玛斯坦大佐。到中庭将“兄贵”阿姆斯特朗围殴一顿后，他同意加入特殊部队，于是大家便向伊斯特城出发。车上遭遇了人偶匪徒的逆袭……

到达伊斯特城后，大家首先去北区的司令部找玛斯坦大佐，爱德提出邀其加入，却遭到他断然拒绝，不过在东区广场与他的比试取胜后，他还为大家推荐了因麽惹麻烦而被关押在军部刑务所的“雷霆炼金术士”马丁斯中佐。为了进入军部刑务所接触马丁斯，艾尔利克兄弟只好施苦肉计。



利用4-6金属属性卡片使出炼金术逃离牢狱，并用马丁斯的剑“收买”隔壁牢房的他后，特殊部队的成员终于召集完毕。接着便前往南方的小城雷东多。这里发生了一起银行强盗案件，大家从银行金库被挖开的大洞跳下，顺着下水道进行追击。在宽水道旁，利用R键让爱德跳上高台到达另一侧，然后用6-3的自然属性卡片炼成桥让大家通过。在最深处将犯人成功捕获，可惜他并不是怪物事件的主谋。

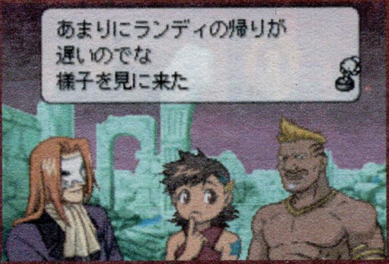
回到军部后，众人又听说了另一起重要事件，东边小村庄索林有一个身着盔甲和一个身材矮小的人进行犯罪活动，这摆明是在冒充艾尔利克兄弟。在村长处了解情况后，大家来到了村子的后山。追踪一个人影右行后，回到左上方，利用5-4的石属性卡片炼成石桥成功截下他们。这一事件虽然也与怪物事件无关，但看到眼前这强大的人偶不禁让人担心起那些躲在暗处的邪恶炼金术士……



这次的情报是关于一名住在山间的炼金术商人戴姆拉。这个人与爱德在列车上曾有过一面之缘，但眼前的他似乎有隐情，急于把众人拒之门外。接受马丁斯的提议，大家决定秘密潜入他的宅邸调查。宅邸右侧有一间屋子上了锁，需要用2-4的金属属性卡片炼成钥匙开启。在里面大家发现了许多炼成图示以及资料，还有关于“贤者之石”的记载，议论之间，戴姆拉出现并召来怪物……

回司令部后收到情报，戴姆拉去了里森普尔，也就是艾尔利克兄弟的家乡。到达村里，大家先行前往温莉和比娜可婆婆的住所，艾尔利克兄弟要在这里接受机械检修。之后玛斯坦大佐通知大家，戴姆拉逃往了克鲁斯遗迹，于是一群人立即动身。（返回温莉家付给她一百万，她就会帮忙改造机械铠，真是吸血女王……）

在克鲁斯遗迹里，大家首先遇到了魔人格拉多尼的挑战。在大堆跳台的地方，注意沿下方的跳台前进。然而在遗迹的深



处，大家发现戴姆拉竟然被人杀死了，他身披的斗篷也被换走，更令人意外的是之前雷东多的银行强盗竟然出现并认罪，一团雾水之下，阿姆斯特朗决意与这个家伙来场筋肉对抗。胜利之后，索林村的小子凯特和一个戴面具自称为林克的神秘人出现，当他听到可妮的名字后脸色突然一变，随即用强大的力量将众人吹飞后离开。爱德推测，那斗篷中应该藏有“贤者之石”！玛斯坦告诉大家，林克也许就是当年伊修巴尔内乱时战死的罗伊斯大佐（可妮的哥哥），作为治愈炼成的第一人，意味着他能操纵生命、进行人体炼成……对可妮隐瞒这诸多揣测，大家回到中央司令部进一步分析情况。





GBA SP电池能取出吗？能但不保修……

在对戴姆拉的遗体搜查中，军部没有发现任何遗留物品，也许那个叫作林克的人之前做了手脚。这时有伊斯特城下水道清洁工反映，经常见到林克在下水道出没，于是大家从城西区下水道入口进入调查。爱德本想破坏一扇阻路铁门，但遭到了“体恤民情”的玛斯坦喝止，只好先左行找到开关开启铁门。在打倒一只怪物的同时，“樱花快斩男儿”马丁斯一不留神被怪物最后一击打下急流，众人为他祈祷后继续向下水道深处继续进发，之间虽然凯特和银行强盗联手阻挠，但也只能落个惨败。正当大家在疑虑急流中的马丁斯时，一个恐怖的身影闪过——伊修巴尔的“破坏神”斯卡！一场大战过后，斯卡逃走了，这时马丁斯出现在大家面前，原来他之前绕到里面进行了调查，可惜并没有结果，看来此行徒劳无功……



大家垂头丧气刚走出下水道，休斯就赶来报告紧急情况，司令部有大批怪物侵入！大门的怪物杀之不尽，大家只得绕到中庭，从后门进入司令部，所幸的是重要的资料都完好。既然戴姆拉已经死了，这些怪物是谁召来的呢，是林克么。大家觉得不能再对可妮隐瞒下去了，于是将事件的关联与推测全说了出来。听到这些，可妮的沮丧之情难以掩饰，但她仍相信自己哥哥的炼金术是为人们服务的，简短安慰她后，爱德赶往中庭消灭了再度来袭的怪物。接下来需要对被破坏的伊斯特城进行重建，大家暂时分头工作，连续奔波后，爱德和阿尔也终于可以到城南区的旅馆休息一下了。

旅馆中的谈话中，马丁斯问起了爱德成为国家炼金术士的原因，爱德坦然告诉他自己和阿尔曾经进行人体炼成的往事。爱德表示，为了使自己和弟弟的身体恢复，即使被人骂作军部的狗也在所不惜。



重新收拾心情，大家再度集合前往伊斯特城附近的奥尔亨蒂诺斯古城讨伐林克。在一层拉丝特和巴尔特先后出现，但他们都不是首要目标，随便应付一下继续向古城上层进发。在二层断台处使用7-6石属性卡片建桥，过桥后三名国家炼金术士再度将银行强盗君击退，通往上层的两边

楼梯，左边是正道，不过需要先到右边拉开关开门，当然也可以用7-4的金属属性卡片直接破坏大门。凯特口无遮拦地叫爱德为小不点，这自然是火上浇油，速胜后来到第三层。躲过一个大铁球后，惊魂未定的爱德一行没想正踩在陷阱上，画面一黑……

由于之前大家所站位置是受马丁斯指示，加上他与林克过去是很好的战友，因此玛斯坦质疑他是林克的同伙。争执之间，马丁斯道出了真相，当年罗伊斯大佐的确没有战死，但他的治愈系炼金术越发不被军部接受，从而被剥夺炼金术士资格，于是他使用这个办法躲开军方的耳目，继续自己的研究。过去的他曾是个一心为人们所想的人，没想到事到如今竟变成这样。马丁斯表示会亲手打倒林克，之后就独自离开了。用6-4的自然属性卡片使墙壁裂开，大家也赶紧追了上去。爱德向马丁斯表示了信任，玛斯坦也放下了执拗，大家又重新团结在一起。



古城的最上层，林克早已经恭候大家多时。爱德开门见山叫他交出“贤者之石”，他在对爱德一顿说教和对现实的抱怨之后，召来了怪物。面对这个生命力超强的狂乱怪物，“拔刀斋”马丁斯鼓励可妮“要相信自己的能力，但也千万不能忘记，炼金术士永远是为人们的利益而战斗的”，说完纵身跳上前与怪物同归于尽……





王座上的林克见到这一幕，讽刺马丁斯不过是个屈从于现实的无能者，这引起了在场众人的愤怒。可妮从林克掉落的项链里看到了两人小时候的合照，泪流满面的她向兄长道出了长系于心的兄妹之情，但林克似乎根本不认识眼前的妹妹，而且突然变得痛苦异常……虽然林克威力之强是之前从未见过的，但只要注意及时回复HP，也并不难对付。林克被打倒后，他最后一丝浸淫欲望的灵魂消失殆尽的同时，躯体也在炼成阵中消失，谁试图要得到什么东西，就一定得付出同等代价，这一点永远也不会改变。正当大家认为一切都结束的时候，空中传来林克的声音“看看我的究极炼金术吧！”，强光闪过后，林克与古城的融合体出现在众人面前！

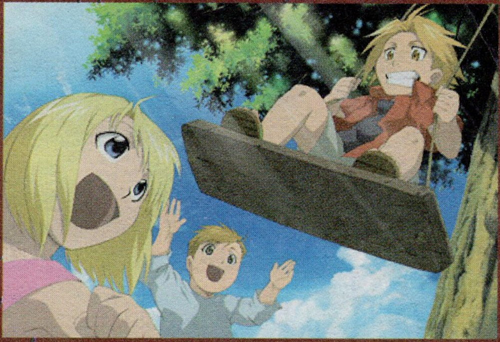


"林克，我有三个理由要打倒你。第一，你侮辱马丁斯愚蠢；第二，你把我们两兄弟看作是你的同类；第三，你让你妹妹哭泣！"爱德说道。

等价交换，这是任凭再优秀的炼金术士都不能逾越的法则。

再度被打倒的林克道出了自己幼时理想的起点，那就是——让这个世界上的人们都获得幸福。

而这一点也将是继承哥哥"调律之炼金术士"名号的可妮未来的目标吧……



编外篇

主剧情完结之后，

游戏并没有结束，而是围绕"十个证明"展开一系列小故事，对于真正的"炼金"Fans来说，这些也是不能错过的。

★助人事件之一

里奥尔城的喷水池旁边的老人感到口渴，爱德用炼金术使老人喝上了水（使用自然属性中的"水"卡片即可），之后可获得金钱50万。

★助人事件之二

还记得伊斯特城东侧广场被玛斯坦破坏的那架自行车么，车主现在正痛不欲生呢。修复这架车需要7-7自然属性的"油"（用自然属性"砂"+石属性"小石"X2可合成），顺利炼成后可得到车主65000的报酬。

★助人事件之三

索林村里山有个人需要6-2的树桩（用自然属性的沙X2或自然属性的沙+石属性的岩石都可以很容易得到），完成后可得到金钱5万。

★武道会优胜之证

在圣特拉尔城中庭，爱德将与游戏中露面的角色进行一对一的对决，这其中还包括玛斯坦哦。

联机才有乐趣，萨尔达传说-四支剑形象的说明着这一点。



★幻之机械铠入手之证………

当初温莉提出100万强化机械铠令人难以接受，不过大家可以在圣特拉尔城司令部大总统办公厅门口申请研究费用200万，然后就可以去改造了（另外在圣特拉尔城东区医院天台有个嗜酒的人，他会花1万不停买你的酒，只要你有耐心也可赚到足够的钱。提示：酒的配方为自然属性的水+自然属性的草）。改造完成后从温莉处听到关于机械铠技师协会杂志刊登的“幻之机械铠”的消息，并受她之托去收集材料。找齐五种材料后，给温莉50万她便会为爱德打造“幻之机械铠”。

情报一

“人们集中祈祷的地方”：里奥尔城的教堂里右侧找到材料；

情报二 “容易迷路的街道”：维瓦斯小镇，爬上右侧的围墙便可找到材料；

情报三

“有地下流水的地方”：雷东多下水道的右边找到；

情报四

“某个村的里山”：索林村里山左边绕到右侧的崖边找到；

情报五

“石头构建的古代建筑物”：克鲁斯遗迹很多跳台的地方找到。

★爆炸的阿尔复原之证………

在圣特拉尔城旅馆的大门口，阿尔中计被炸弹炸得四分五裂，爱德必须在城内搜索其身体各部分以便将他还原。左足在东区医院天台、左腕在西区空地（要遭遇斯卡的袭击）、右足在南区西侧、右腕在北区司令部中庭、头在中央区域巴尔特处，击败他即可获得。

★“黑色旋风”诱拐事件解决之证…

司令部里丽莎·霍克雅中尉急着要爱德帮忙寻找丢失的小狗“黑色旋风”。在城里打听到情报，一个家伙抱着只小狗跑进了下水道。在下水道最深处打倒巴尔特后，却发现这是个误会，此时外出游玩的“黑色旋风”已经回到司令部了……

★杰西卡的问题完全解答之证…

在圣特拉尔城南区图书馆分馆与超强记忆力的女孩杰西卡打赌，并回答她三个问题，通过后还可以到图书馆下方她家里收得3只小猫。

Q炼金术基本原则 – A等价交换

Q被禁止的炼成术 – A黄金炼成

Q炼金术真正本质 – A科学技术

★大总统考验通过之证……………

布莱德利大总统让爱德取东方军司令部所需的书籍。去司令部前台小姐处询问后回大总统办公厅，他便正式委托了这一任务。前往伊斯特城司令部前台小姐处取书交到大总统手中，接着他向爱德开放了封锁的奥尔亨蒂诺斯古城，并让爱德到古城最上层摘一束花回来。用6-6石属性卡片炼成桥通过大陷阱，便可达到最上层取到花。原来大总统的意思是让艾尔利克兄弟用这束花回家乡里森普尔拜祭母亲。



★艾莉西亚诱拐事件解决之证……

来到圣特拉尔城休斯中佐家里，其夫人告诉爱德她女儿艾莉西亚不知道跑到哪里去了。爱德赶往司令部的会议室通知休斯，再回到休斯家里后，他郑重托付爱德帮他找回女儿。出门教训了一个凶巴巴的家伙后，爱德在中区右侧的街角找到了艾莉西亚。

★哈伯克"私生子"发现之证……

伊斯特城北区司令部里哈伯克少尉似乎碰上了难以启齿的烦恼，悄悄跟着他来到东区广场后，大家发现原来他是为了一只迷路小猫的饲养犯愁，阿尔将小猫收下解决了事件。

★玛斯坦大佐无能之证……………

在司令部接受玛斯坦的命令调查凯特藏在下水道里的人型，大家再度来到下水道深处痛扁巴尔特之后解决事件，只不过天生怕水的"烈焰之男"玛斯坦却被弄得狼狈不堪。

★玛斯坦大佐污名摘除之证……

克鲁斯遗迹又出现了很多怪物，玛斯坦努力克服上一事件留下的心理阴影与艾尔利克兄弟一同前往。在两兄弟的鼓励和激将下，玛斯坦单挑怪物并重新找回了自信。

★终了之证…………………………

在获得上述十个证明后来到伊斯特城司令部找玛斯坦，这时传来消息称古城里出现了爱德的克隆体，为了将其回收，特别行动队再度编成，正如玛斯坦所言"这真是令人感动的重逢呢"。再度登上古城顶层后，面对的就是出自凯特之手的爱德克隆体！该事件完成后就可以得到象征游戏完结的"终了之证"。



星之卡比
镜之大迷宫完全攻略

文/CHINAGBA/白河优

游戏开始

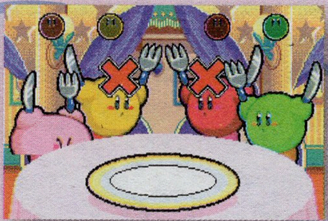
按START进入游戏，出现菜单。





最上面的选项是开始剧情游戏，选中后，有2个选择，上面是单机版，下面一个是2-4人连机游戏。好象ZELDA四支剑哦。第二选择是小游戏，3个，各自分3个难度等级，并且可以和朋友连机对战哦，分别是：

1. 比谁吃的快，在盘盖闪亮一定次数后盖子就会掀开，要在第一时间吃到盘中的水果，盘中有可能是炸弹，吃的后果是，哼哼。停赛一回合。



瓦里奥，不输于马里奥的任天堂明星。

2. 裂震术，看谁打地打的深度深，关键在与4次的加气槽都要加到白条，即最大，然后在下落过程中将你的准心和标准的准心要重合，这样才能打的深，目前我的记录是999。



3. 冲浪，每次在浪尖如果按A键那么就会加速，连续的加速就会比其他同伴的速度快的多，先到终点者胜利。

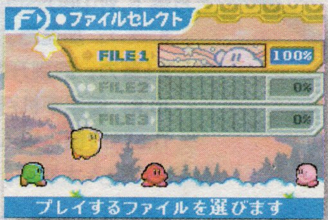
4. 如果游戏一周目后并且100%要素完成这个选项就会变成BOSS RUSH模式，（晓月？汗）





第三个选择是剧情游戏中收集的道具一览。

第四个是消去记录。



OK，游戏中的普通宝箱也算完成度。下面就让我们正式进入游戏吧。

游戏一共有9个区域，每个镜子就是一个区域。

MAPS

全局图请查阅文章尾页





操作说明

在镜子前按A键就进入这个区域游戏。

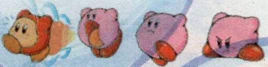
1.十字键：控制卡比的行动。

2.A键：跳跃，跳至空中再按B键就会巨大化飘浮起来,蓄力按A键的跳跃高度比一般的要高。

3.飞行和空气弹:单独按↑键,卡比吸气巨大化飘到空中，中途不能攻击任何敌人。但是可以把气吐出来攻击敌人。



4.飞行和空气弹:单独按↑键,卡比吸气巨大化飘到空中，中途不能攻击任何敌人。但是可以把气吐出来攻击敌人。



5.星型弹：吸收敌人后按B将其吐出。



6.↓+B/A：滑铲。



7.水铁炮:水中按B键。

8.急降下攻击:飞至高空自敌人上方落下,对中BOSS以上无效。



8.→→：加速跑。

9.L蓄力：回到开始的地方。

10.R：使用手机召唤3个同伴。

11.START键：进入说明界面，再按SELECT进入本区域地图界面，再按SELECT进入大地图。这样就知道哪里去过哪里没有去过了。

12.去过的迷宫，镜子上的光会消失。



序

黑色的卡比在面前一闪就过去了。来到下关，黑色的地雷状阻碍需要先将自己巨大化，然后吐气，下面的黑色方块就能全部消除了。黑色的星星直接吸气就能吸下来。下关，可以吸收其能力的敌人出现了，一个是剑，一个是弓箭，2种技能。推荐剑。然后是剧情，正义的**メタナイト**被暗之**メタナイト**封印，奇怪的黑色卡比也跟着**メタナイト**一起走了。



全技能说明

技能日文名称 ビーム
中文名称 激光链
使用方法 可跳起攻击，B键发动

技能日文名称 ファイア
中文名称 吐火
使用方法 按B键

技能日文名称 スパーク
中文名称 雷电
使用方法 可长按B键

技能日文名称 ファイタ
中文名称 格斗
使用方法 B键连打：3连击；→→+B：旋风腿；↑+B：升龙拳；B蓄力：龟派气功；空中↓+B：下踢

技能日文名称 ミサイル
中文名称 导弹
使用方法 按B键，空中可

技能日文名称 ソード
中文名称 剑士
使用方法 B键：普通砍；连打B键：连续斩；↑+B键：2段斩；↓+B：突剑；空中攻击可。（怎么看怎么象LINK）

道具一览

1：地图，确认所在地点，以及同伴们的所处地，一共10张。

2：CD机，能播放10张乐谱的。

3：乐谱，10张，分布在各个迷宫中。

4：爱之红心，增加卡比的HP上限1格。

5：喷漆，改变卡比的颜色，一共14支，18种颜色。

6：电池，增加召唤同伴的次数一次。

7：苹果，完全回复。

8：棒棒糖。15秒内无敌。

9：樱桃。HP恢复一点。

10：鸡腿。HP恢复三点。

11：1UP，奖励生命一条。

12：蜂王浆，HP恢复两点。

13：蟠桃，HP恢复一点。

14：布丁，HP恢复一点。

15：饭团，HP恢复一点。

16：汉堡，HP恢复一点。

17：果冻，HP恢复一点。

技能日文名称　エンジエル
中文名称　天使
使用方法　射箭：B键，可以飞行，永远不会跳崖而死了

技能日文名称　バィニング
中文名称　冲刺
使用方法　身体冲撞，空中可

技能日文名称　ストーン
中文名称　岩石
使用方法　变成岩石压向下方敌人，再按B键回复原状，空中可

技能日文名称　アイス
中文名称　结冰
使用方法　使敌人结冰

技能日文名称　ボイール
中文名称　车轮
使用方法　巨大车轮作战-_-b，冲刺中无敌，可转向。转向过程不是无敌

技能日文名称　トーネイド
中文名称　旋风
使用方法　变成旋风回转前进，可控制方向，按B键可上升，无敌，空中可

技能日文名称　ボム
中文名称　炸弹
使用方法　中距离丢炸弹攻击敌人，5秒后爆炸，蓄力B后摔出去的是平直线上的炸弹。空中可

技能日文名称　スマブラ
中文名称　魔术手
使用方法　B键：普通的连续斩；↑+B：上下二段斩；→+B：使用锤子；↓+B：岩石攻击；→+B（空中）：旋转锤；锤子招式可打碎灰色合金砖块

技能日文名称　カシター
中文名称　回旋标
使用方法　使用归来去攻击敌人，可连续使用无僵硬，空中可，↑↓键更改发出去的镖的方向

技能日文名称　バラソル
中文名称　使用伞
使用方法　撒粉，长按B，可以使伞保持前凸攻击

技能日文名称　レーザ
中文名称　镭射
使用方法　激光攻击，空中可，遇到障碍直角反射

技能日文名称　ハンマー
中文名称　锤子
使用方法　↑+B：升龙锤？；→→+B：回旋锤；空中可

技能日文名称　スロウ
中文名称　柔道
使用方法　吸取敌人后，将敌人作为无敌甩向敌人，威力巨大，不能上下方向甩出，但是可斜向

技能日文名称 マジック
中文名称 魔法
使用方法 随机召唤光明剑士攻击所有画面敌人。或者使敌人变成宝物，或者其他功能。只限一次。吸收图中怪物







特殊技能

技能日文名称 マスター
中文名称 全能之剑
使用方法 打倒黑衣的メタナイト得到的MASTER SWORD，威力巨大。使用和剑士一样，取消了↑+B攻击，但是可以通过↓+B接↑+B来使用出2段斩；蓄力B可发出气功；→→+B：无敌冲击，空中可；空中↓+B：下重斩。获得方法：打倒暗黑剑士

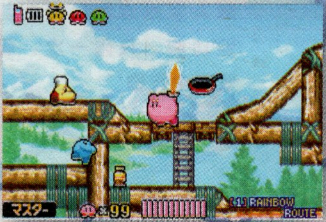


技能日文名称 グラッシュ
中文名称 核打击
使用方法 对画面上所有敌人巨大攻击，只限一次。获得方法：吸收如图怪物



技能日文名称 コック
中文名称 厨师
使用方法 将就近的敌人作成食品补给自己。只限一次





技能日文名称 UFO
中文名称 外星人
使用方法 可以飞行，使用激光链攻击；B蓄力：发射大型光速炮。所有攻击算他最强了，手机已经升级成雷达，缺点是不能带过这个关



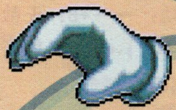
技能日文名称 ミニマム
中文名称 缩小
使用方法 无任何攻击力，在某些特殊地形时需要。



中BOSS战（将其HP打至0后可吸收）



1 吸收得到ファイア



2 吸收得到スマブラ



3 吸收得到マジクック



4 吸收得到ハンマー



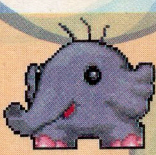
5 吸收得到レーザ



6 吸收得到マジクック



7 吸收得到アイス



8 吸收得到スロウ

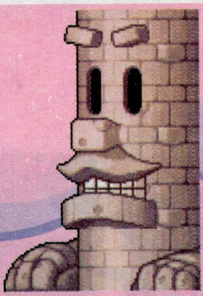


9 吸收得到ミサイル



10 吸收得到ファイタ

守关BOSS战：（吸收不能）



1 大树，要点：
用バイニング在图位置屈死他



2 打雁鼠，要点：
用カシター屈死他



3 云彩，要点：
用エンジエル不错



4

机甲战士，要点：
ソード 速战速决或ボム也不错的



5

大鲨鱼，要点：
バラソル



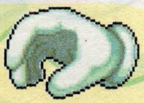
6

暗之魔术师，要点：
ソ ド

7

DOUBLE HANS，要点：
随便打打的，ソード不错







8

メタナイト，终于可以和他正式的对战了，要点：
在剑术高手前别耍剑了，用トーネイド屈他

9





9：魔王x4，要点：
有了全能剑就等于无敌了但是个人觉得把他吐出来的星星吸收后的ファイア或者アイス对付他更简单

chinagba，那里有你想要的一切手掌机周边。

10





混沌。全能剑。

如果把万能剑不小心吐了，几回合之后黑色卡比会送你一把新的

11



混沌变身。射击游戏了-_-bbb

补充隐藏要素

1 完成游戏后，完成度是97%．还有3%不在地图上，要进入恢复后的的镜子。打完最终boss才会出现。

2 吸附在镜子上的敌人只要吐口气他就自动消失了。



3 黑色卡比登场，目前知道在这个地方如果撞死他就会得到无敌的棒棒糖，几率不是很高。



4 光明剑士登场全屏攻击，但是似乎不是自己用マジクック召唤来的，是其他的同伴召唤的。



5 隐藏镜子的发现方法，发现下面有光亮。按↓键，发现隐藏镜子。

6

有趣的开头，四只卡比被一群怪物追着打，但是不幸的主角，摔倒了，于是怪物们从他身上碾过，，万幸主角只是被压扁罢了。

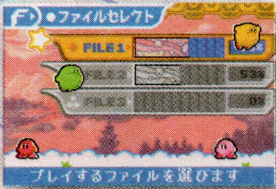






7

有趣的读档画面，读档画面会随着时间变化而变化出早晨，白天，夜晚三种湖边景色并且BGM也随着变化。







8

卡比的屏保，下载连接：http://nintendo.co.jp/n08/bk8j/ss/kirbyss_setup.exe。需要1024x768的屏幕

9a

召唤同伴的活用：

BOSS战时，HP低下，召唤同伴作战的同时是无敌的。



9b

迷宫中遇到这种机关时，可以叫同伴帮助踩住机关。





9c 能力交换，在安全的场合和同伴同时按下SELECT，吐出星星，然后交换吸下就OK了。



9d 亲嘴，发现一个补给HP的药时，先让一个吃下，然后依次和其他3个亲嘴就可以使全员HP全补给满了。



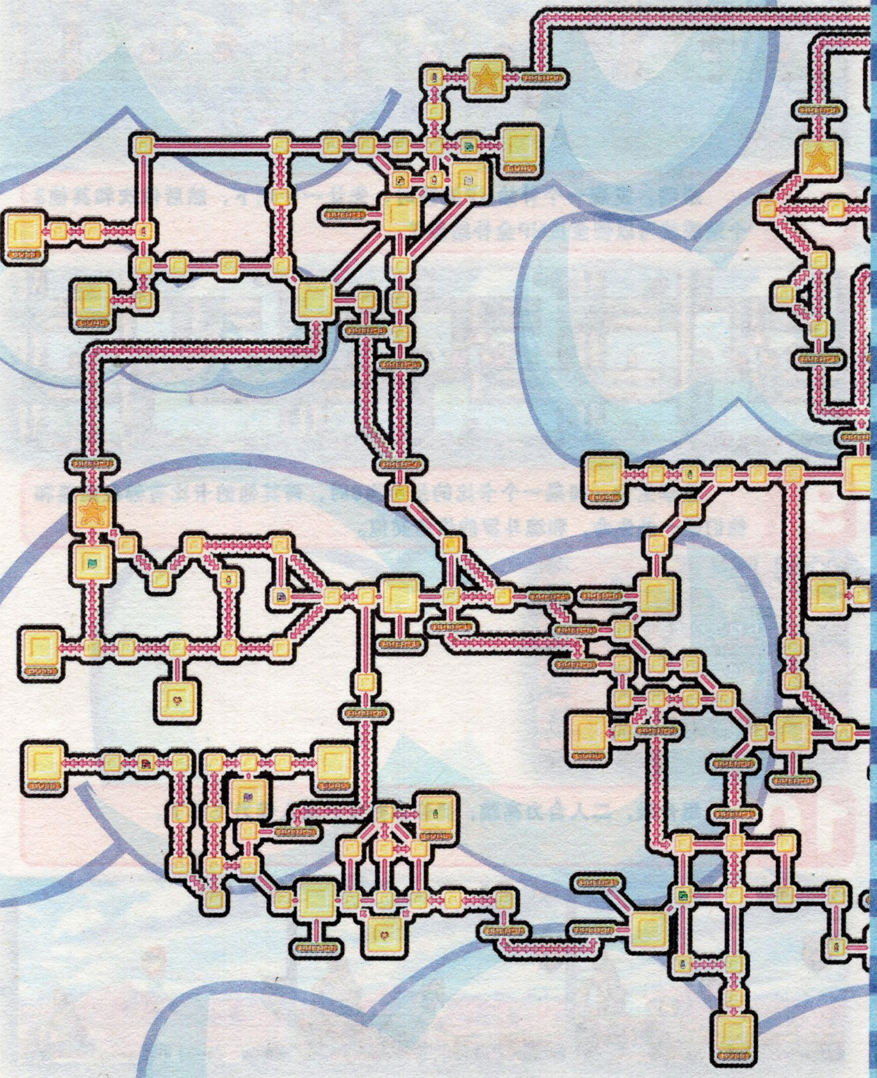
9e 分享生命，如果一个卡比的生命为0时，而其他的卡比有都在则能和他们借一条生命，和魂斗罗的借命类似。



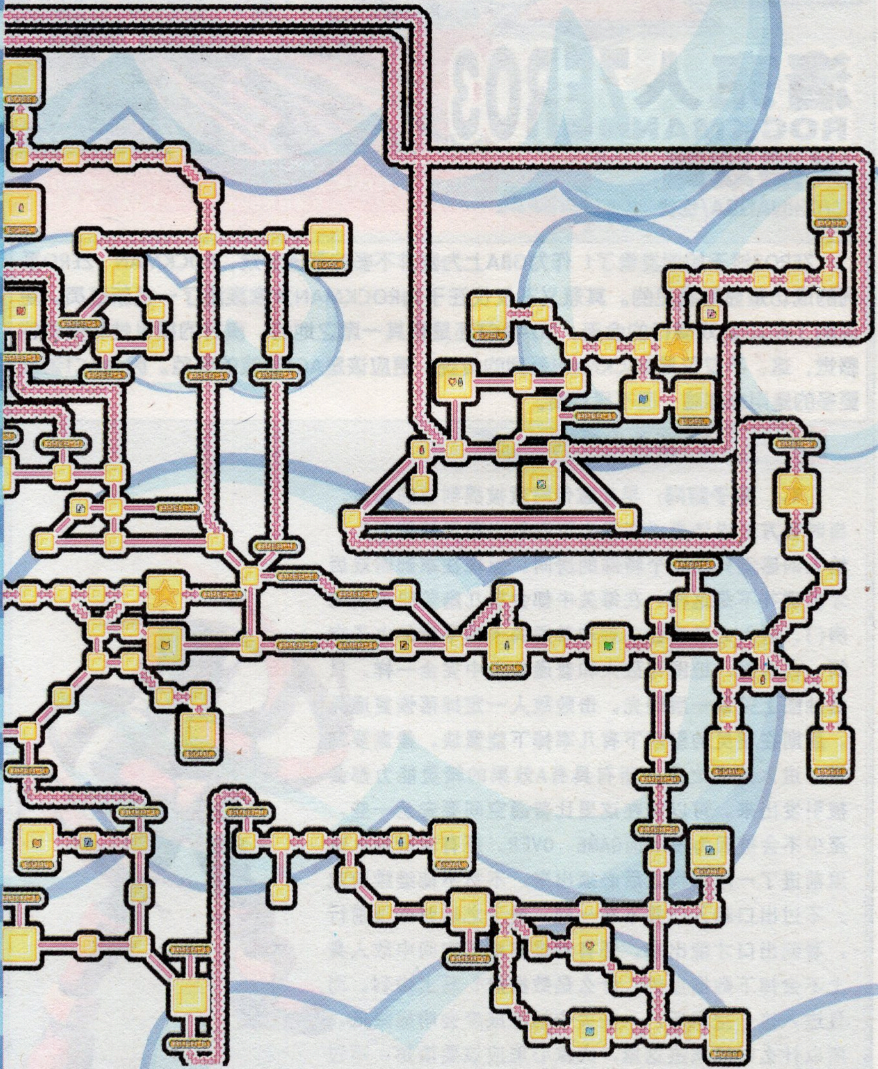
10 组合跳，二人合力高跳，类似双截龙的双人借力飞腿了。



全局图



最新最全的掌机游戏攻略，请访问任天堂世界。





洛克人ZERO3 火热攻略

ROCKMAN ZERO3

文/CHINAGBA/忧忧

THE GAME INFORMATION GBA				
洛克人 ZERO 3	CAPCOM		日版	ACT
ROCKMAN ZERO 3	2004年4月23日			4800日元
NO.1456	卡带容量64Mbit		1-4人	自带记忆
备注				

ZERO3终于如期发售了！作为GBA上为数并不多的原创游戏，ROCKMAN ZERO系列的成功是显而易见的。其意义不仅仅在于为ROCKMAN大家族添了一名新成员。更说明了在3D游戏横行的今天，2D-ACT还是有其一席之地的。良好的操纵性和爽快的感觉，这，不仅仅是ROCKMAN系列的传统，更应该是ACT游戏的典范。因为ACT游戏更多的是用来体验，而不是观赏。

一．Z3新名词注释

1．电子空间：早在宣传时就被提到过的东东。当时官方的说法是“在其中可以引出精灵的能力”。给人的感觉只是一个特殊的房间。但现在拿到游戏后才发现并不是这样。在每关中都会有几扇若隐若现的房门。进入之后便会来到和普通关卡相平行的电子空间。在这里，地图与敌人和普通关卡中完全一样，只是地图上笼罩一层绿光。击败敌人一定掉落恢复道具。后期在精灵的影响下有几率掉下能量块。最重要的是，进入这里之后，所有具有A效果的精灵能力都会被引发出来。可以说在这里比普通空间要安全一些，至少不会被因为没HP而GAME OVER。还有就是进入这里前进了一段路程之后必须出来，不然不能继续游戏。不过出口和入口并不在一起，进了之后就必须前行，看到出口才能出来。还有就是在电子空间中敌人身上不会掉下数据盘的。什么是数据盘？马上说到。而且进入这个空间后，一些关卡的完成度会明显降低。所以什么时候该进这里，大家心里应该要清楚。不过……在这个空间中也有着隐藏要素哦！这里先卖个关子。^_^



2. 数据盘：其实就是精灵收集的强化。在关卡中会不时看到一些像盘片一样的东西，得到之后头上会冒一个数字。这就是数据盘，数字则是该盘片的编号。总共有180个。关卡结束评价画面中会显示你得到的数据盘。其中一些闪光的可以直接打开，其他的无法对其操作。重新挑战关卡没有评价画面，那得到的数据盘怎么看呢？其实只要找给ZERO制作武器的技师就可以看这些数据盘里的东西了。里面除了有精灵，还有文件，敌人的图鉴以及一些能量。其中图鉴数据盘的收集只要多击倒一种敌人后就会掉落。其他的要在关卡中寻找。

二. 系统详解

1. 精灵系统：保留的系统中变化最大的就是这个。不要说没接触过前两作的，就是玩过的也未必能一下子理解。我们先来说一下精灵界面中5个选项的意思。

第一个是选择1号位置的装备精灵。

第二个是选择2号位置的装备精灵。

第三个是使用精灵。

第四个是培养精灵。

第五个是浏览获得的精灵。

其中可选择装备的精灵必须是S级。而使用的精灵是F级。什么是S和F级呢？

在精灵的头像右边有一系列符号。左边的是大写F或者S，其中F就是只能直接使用才能发生效果，而S则必须装备才能发生效果。两者的区别在与装备的精灵可以得到其强化能力，并且不会消失！！也不会影响过关评价。而使用的精灵则是一次性的，用完就没了。所以，这个系统在一定程度上解决了之前两作只能看精灵而不能用精灵的弊端。

绝大部分精灵在提升到最高级之后可以选择在F和S级之间自由变换。要装备还是要使用，玩家可以自己决定。

装备的精灵可以获得其强化效果，并且不会消失。更不会减评价。

2. 强化配件：宣传中最让人眼睛一亮的系统。可以对ZERO的各方面能力进行配置。听上去像是2代中换装的强化。其实用到了就发现也没多大变化。配件分头部，身体和脚部。其中头部一些恢复和蓄力的强化。身体的强化其实就是属性选择，不同属性会令ZERO改变颜色。脚部的配件比较多。基本是适应地形的配件，最吸引人的是在X系列中ZERO所具有的两段跳能力在这里又出现了。游戏的爽快度再度满点。^_^



3. 通信：本作和2代一样可以通信。不过对象可是多了不少。不仅可以在本作之间通信，更可以和ZERO2通信，甚至连EXE4也可以。（看来传言能通过ZERO3得到强力CHIP的说法是真的。）想要通信的话只要到雪儿的房间，调查那里的一台终端机以后会出现选项，然后……不用多说了吧。

GBGBA掌机之王，这里有最火爆的掌机论坛。

4. 评价：每关结束时候会有个总结画面，通过总结任务完成度（每关不同），完成时间，杀敌数目，所受伤害，死亡次数，F级精灵使用这几个方面打分。根据分数再给一个评价。从S到F。其中S和A级在打BOSS时，BOSS会有特殊的招数。可说难度有一点提升。

5. 武器：这次取消了武器升级系统，所有武器一开始就有所有能力，可以蓄力攻击。方便了不少。再重点说说新武器。这个东西……实在不知道叫什么。（-_-b见倒是见过，这里叫手棍算了……哎呀，谁丢鸡蛋！）这个东西蓄力后在地面或者攻击敌人时向下攻击可以得到反弹力，能达到普通时候到不了的高度收集东西。还有就是所有有裂缝的岩石和可移动的东西都可以靠这个击碎和移动。还算好用的武器吧。

6. EX技能：以A级和S级评价打败BOSS可以得到EX技能。配合属性和武器可以发出特殊的招数，不仅实用而且华丽。

第一行从左到右分别是：

用普通枪蓄力，可以放出能反弹4次的激光。
装备雷属性用蓄力，可以同时向两个角度放出两个子弹。
装备火属性用蓄力，子弹遇敌或障碍时会爆炸。
装备冰属性用蓄力，放出三支小冰针。（速度很慢）

第二行从左到右分别是：

光剑冲刺时按攻击键，可以向前作突刺。
光剑空中时按方向下按攻击键，可以垂直向下攻击。搭配雷属性有特殊效果。
光剑在地面按方向上按攻击键，可以向上作升龙攻击。搭配火属性有特殊效果。
光剑在地面按方向下按攻击键，可以放出剑气攻击敌人。搭配冰属性有特殊效果。

第三行从左到右分别是：

手棍连按攻击键，可以连续快速攻击。
手棍蓄力后按上攻击，可以向上攻击放出子弹，并分裂出四个小弹。
盾蓄力后攻击，盾沿地面飞出。
盾蓄力后按下攻击，盾会围绕身体转动攻击敌人。

二. ZERO3通关指北



こわれたウチュウセソ：**序章**，主要是剧情的展开。难度不高。

BOSSオメガ虽然体积很大。但是攻击方式很单调。发射波形子弹的时候，直射的第二发可以用冲刺闪躲，用跳的反而会适得其反。ZERO冲刺的时候中弹判定会比一般时候低。可以当做是几秒钟的下蹲来使用。



アゲニスガをんの基地：虽说是正式的第一关，但关卡的难度一点不低，稍微有失误就准备重来吧。路上有一个挡楼梯的箱子可以用手棍推动，另外一个推了以后可以从另外一边上踮脚去得到数据盘。

BOSS是左炎审判官“曼佗罗火龙”。
实力一般，弱点为雷。攻击不难躲避。A级时增加的技能是顺时间火球乱射，掌握好轨迹反而会成为攻击的极好机会。



カイヅヨウのハイウェイあとち：这关基本在水中进行。不过这关的难点在与任务完成度。要与BOSS的潜水艇抢速度，要赶在它之前踩下水中的开关排水。总共4个。要速度可以冲刺，不过水中的针地形也实在不少。安全也要注意。中BOSS的样子让人明白为什么前作最终BOSS是那个样子。（原来黑暗精灵只会做这种翅膀。^_^）

BOSS是左冰审判官“疾风冰兔”。
速度不快。但是跳来跳去挺麻烦的。被撞个几下ZERO也就差不多了。放导弹的时候近身连击是不错的选择。A级时增加的技能是强化的冰箭，攻击面积很大。



ヘイキ再生工场：这关中有摆动的榔头。可以用手棍攻击使他砸坏天花板拿数据盘。

BOSS是右雷审判官“地狱蝙蝠”。
攻击节奏慢的很。没什么难点。BOSS弱点为冰。A级增加的技能为从分身中向地面发射会沿地板移动的子弹3发。

Q版赛车：最Q、最速、最搞。最新的掌机游戏咨询、最全得掌机游戏下载　尽在WRG未知的路



旧きょじゅうく：这关植物不少。都可以用火属性蓄力攻击统统烧光。有房间和别的东西隐藏在里面哦。这关的任务就是多逛逛房间。什么地方都不进的话任务完成度这里可就没分了哦。这关里隐藏着一个血罐。在一处用手棍蓄力攻击敌人踮脚跳到高处得到。路上的小BOSS可以用盾加剑的组合。一边防子弹一边攻击。

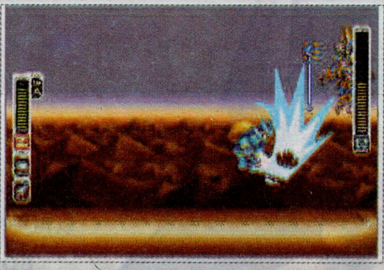
BOSS是光审判官“死神螳螂”。

很厉害的BOSS。没有弱点。且场地教小。他攻击范围和威力都很大。招数又比较多样。很可能打的人没脾气。重点在于不要打近身战，他跳起后如果落在地上。马上往另一面的墙上跳，否则距离近的会被他冲刺攻击打到，远的话会被他飞出的镰刀打到。如果跳起后落在墙上，立刻往他这边冲刺，他会冲刺下来攻击。他放的旋转镰刀攻击没什么比较好的回避方法，要点就是不要近身战，给自己反应留时间。A级增加的技能为落下一块石头然后自己砍飞。破绽很大。多用用反而安全了。

ミサイル工场：这关没什么要点。就是最后火箭部分不用太急，被火碰到不会有事。不往前火箭也不会脱节。如果冲的太快只会发生危险。

BOSS是两个BABY精灵。

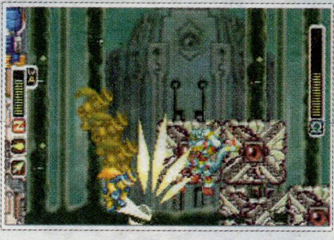
黄血前会有规律的移动或者组合爆炸。不难对付。黄血后会组合变大，丢丢能量弹。依然没什么难度。用蓄力可以很轻松的攻击。



ゆうやみの砂ばく：暂时不理那些审判官们了。再来会会COPY-X的军队。关卡什么要点。流沙注意点就可以了。

BOSS是一代中的强化版，没什么大变化。感觉反而好对付了。弱点改为冰。（这样才合乎情理，沙漠BOSS竟然怕火？）会丢法杖，改变地形，召唤小兵。每伤一定量的血会躲进沙子里用“棺材”夹击，速度比较快。不过这次多了2段跳，可以轻松躲过。A级时会改变地形为流沙。掌握他的弱点攻击就没用了。A级增加用如意棒攻击的招数。注意距离就没事。

アナトレーのモリ：这关要使用手棍的地方很多。后半版内有许多机关，速度不快很容易被压死。BOSS前的那种特殊的石头可以打掉。下面自然有数据盘。



BOSS也是一代中的强化版。弱点是雷。冲刺的时候注意他反弹的角度。由于地形的关系，也感觉比一代好对付。利用地势差用雷蓄力斩劈他。

コオリのゼソ基地：这关有两条路。上面那条要有水面飘的能力后可以到达。不然只能走水路。



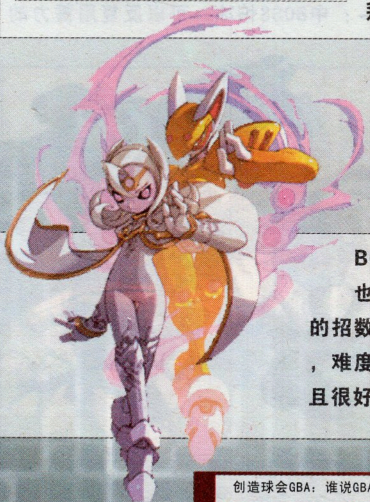
BOSS仍然是一代中BOSS的强化版，弱点为火。没什么难对付的技能。A级时增加风暴冰针攻击。与一代不同的是这次在风暴对着的墙上也会出现针型地形。要速度快点或者高跳上墙。



エリアX-2：路上有很多针型地面。当心别掉上去了。

BOSS是被复活的COPY-X。招数和一代中一样。不过不管你什么级别他都会自己补一排血。不过看他那么垃圾就随便他去吧。

战败他后他仍想变身。不过却中了复活他的拜德博士的阴谋而自爆了。

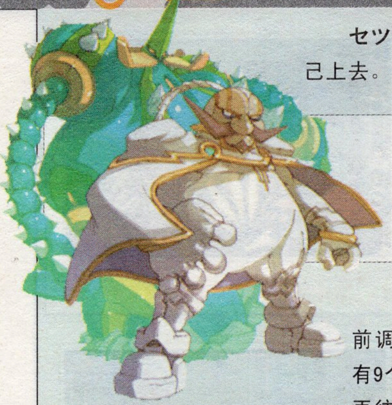


エネルギ-しせつ：又一次打败了COPY-X。但是拜德博士的计划还没停止。还要继续阻止那帮审判官们的行动。

BOSS是右炎审判官“鬼火妖狐”。

也是个比较讨厌的BOSS。尤其是分身成5个火球的招数。要看准火球的间隙才能躲过，对跳跃要求很高，难度颇大。A级增加一个丢火球的招数。不难躲。而且很好反击。这种难度设计有点匪夷所思…

创造球会GBA：谁说GBA上无足游精品。



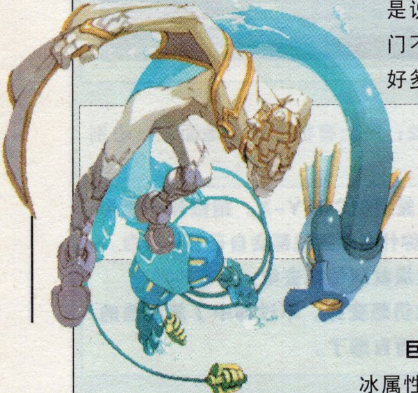
セツグソ：路上遇到的坐滑板的敌人，把他们打倒后自己上去。便可以一路轻松来到BOSS面前。

BOSS是右冰审判官“冰冻水壶。

最垃圾的BOSS。几乎没难度。认准了炎属性的弱点就可以轻松了结他。A级时增加冰针乱射的技能。

すいばつしたトツヨカソ：游戏中在一台终端机前调查时，有4个文件可以选择。选了之后会出现1个有9个房间门的画面。当中那个就是放了该文件的房门。再往前便会来到有很多门的地方。根据刚才记的房门进入可得到数据盘。

其实你不记也可以，总共4排，每排6个门。也就是说放了数据盘的门只在当中两排，而且是两头两个门不算。这样也挺快。比辛辛苦苦记房门颜色排列要好多了。在找到最后一个数据盘后BOSS自动出现。



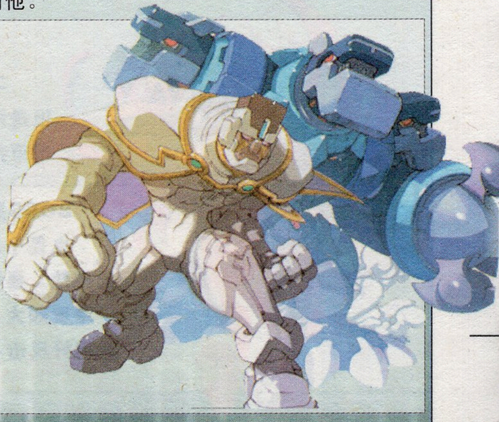
BOSS是左雷审判官“高压电鳗”。

弱点为冰。很容易的BOSS。在他探头出来的使用打他。尾巴放的电球很容易躲。A级增加技能为对着地板放电。

巨大エレペーター：中BOSS怕冰。可以反复用蓄力的冰属性斩击牵制他。

BOSS是暗审判官“钢铁地狱犬”。

离开一点距离可以放心攻击他。他只会朝你跳而不会冲刺。技能不少。投箱子的话，只要跑到箱子另外一边便安全了。还会投钢管，如果没在版边的话根本不用理他。如果被逼在版边，贴到墙角里就安全。投出的能量弹很容易躲过。除了放出高速移动的狮子略微有些麻烦。利用冲刺的低被攻击判定来躲。A级时在丢出箱子后可能会改成用能量剑刺箱子，距离比较长。



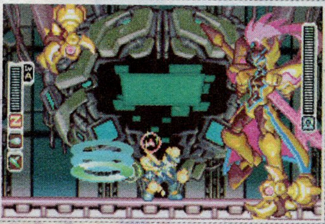
アソダ－・アルカディア：这关的电子空间中隐藏着一个BOSS。他就是在1代中自爆的四天王中的隐将。进入电子空间后在许多移动平台的左上方有一个房间。里面会多出一个传送平台。进入就会遇到他。虽然他实力强了不少，但由于是在电子空间。ZERO的能力也强的可以说是想不打死他都难。所以就不多说什么了。胜利后可以得到数据盘。里面是最强的脚部配件。拥有所有其他脚部配件的能力。

BOSS仍然是那两个BABY精灵。基本战术没什么变化。就是黄血合体后有新的攻击方式。不过仍然是很简单的BOSS。

最终关：和系列一样，解决之前的8个审判官之后变能见到最终BOSS。既然之前能打败他们，那现在也一样能。

最后终于找到了拜德博士。但他却又逃走了。第一战随即展开。

BOSS是オメガ强化型。能力基本一致。但是会用剑刺你。只要注意第三剑时会带起石块。注意躲开。





击败之后变身，这个BOSS要攻击他闪烁的地方。招数不能说厉害，也不是很难躲。但是有时会发的很突然。黄血会使用直线的激光攻击并且往下压。这招可以在地图地板边上攀着或者在他即将压到ZERO的时候用冲刺来躲开。



再次击败オメガ后，拜德终于用了自己的王牌，COPY-ZERO。这仗有点难度，COPY-ZERO速度很快，而且攻击很多样。基本的战术和COPY-X一样。绝对不可以近身。否则等着被砍死吧。



最后的最后，在一切开始的地方，（一代中ZERO在这里苏醒。）一切又都结束了。黑暗精灵清醒了。ZERO也在众人的帮助下消灭COPY-ZERO。

到这里，整个游戏就结束了。有人说和ZERO2比较变化不大，但是我认为这次的重点主要在于系统。可以体验使用精灵的乐趣。而不象以前那样只能用来观赏。系统的变化ZERO3最大的卖点。这次在结束之后没有留什么悬念。但是有理由相信，ZERO4还是会有的！通关以后会追加一个打蜜蜂的迷你游戏，联机玩的话应该更能有乐趣吧。

瓦里奥：“为什么大家都把我叫作‘坏马里奥’……”



METROID ZERO MISSION

解体真书 银河战士 零号任务

文/Puyol

THE GAME INFORMATION GBA	银河战士 零号任务	NINTENDO	日版	ACT
	METROID ZERO MISSION	2004年2月9日		4800日元
	NO.1370	卡带容量64Mbit	1人	自带记忆
备注				

序：行星萨贝斯，之前曾被我称为故乡的地方，在和平年代、地表下的洞穴被邪恶侵蚀之前。现在我将叙述的是，我在这里的第一场战斗，也就是我的--初始任务。

银河战士-零号任务，这个曾经于FC上推出的动作过关类游戏，并没有引起多少人的关注，可能是当时游戏并不算出色加上国内对该游戏的认知度偏低的缘故吧，很多人甚至不知道这个游戏的存在（笔者便是一个）。当Metroid在GBA上推出第一作Fusion的时候，银河战士这个名字才真正被更多的玩家所接纳，不过Metroid的辉煌在于SFC版的Super Metroid（超级银河战士），介于当时SFC在国内的普及度根本无从谈起。在Fusion当选年度最佳GBA游戏的时候，很多人才和我一样开始进入Metroid那带有奇幻色彩的动作游戏世界。

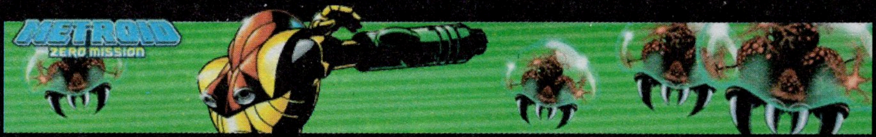


游戏的流程并不复杂，想要通关不难，而主要的乐趣在于道具的收集。在攻关方面遇到问题的朋友，可以仔细参照我画的全地图，在游戏初期只要根据指示塔的指向来确定行进路线便不会有问题（注：如果出现两个指示路线，则以最新的为准），个别地点需要费一番脑筋的建议独立思考，这样才不会失去游戏原来的乐趣。笔者在这里只是简单的提一下一些需要注意的要点：

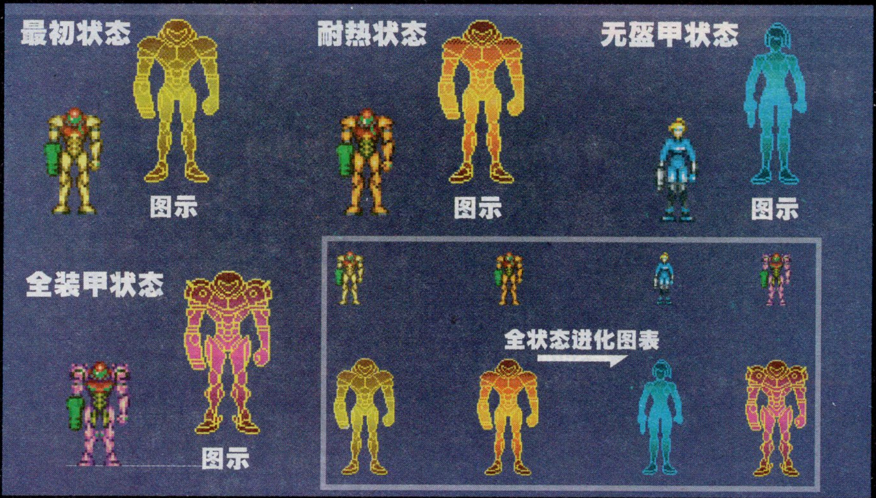
ALL BREED OF DOORS
门的种类

蓝门	游戏最初期不需要任何特殊能力就能打开的门
红门	得到导弹能力之后才能打开的门
绿门	得到超级导弹能力之后才能打开的门
黄门	得到超级炸弹能力之后才能打开的门
黑门	需要消灭门里面的所有敌人之后才能打开的门





POWER
萨姆斯能力



ARMAMENT 武器类

	操作方法	简单说明
LONG BEAM 加长激光	得到能力后按B键射击	加长武器的射程，后期得到高级武器之后仍有效
CHARGE BEAM 蓄力攻击	按住B键待身体发光后松开	攻击力略大于普通攻击，在打倒Brinstar的蜈蚣怪之后得到
ICE BEAM 冷冻激光	得到能力后按B键射击	具备将敌人冰冻的特效，冰冻后的敌人无攻击力，冰冻的时间随敌人不同而有长短区别，获得地点为Norfair。
WAVE BEAM 波形激光	得到能力后按B键射击	可以透过固体攻击到后面的敌人，武器的纵向射击范围很大，获得地点为Norfair。
PLASMA 离子激光	得到能力后按B键射击	最强的攻击武器，能够透过固体攻击复数的敌人，在Crateria的遗迹中能够获得该能力（未知道具1），不过要到Chozodia遗迹的尽头击败BOSS后方能解开封印。



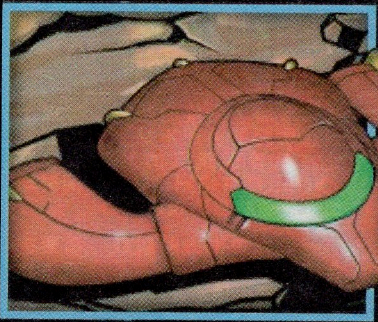
GUIDED MISSILE 导弹类

	操作方法	简单说明
MISSILE TANK 导弹	在R键按下的情况下攻击	比蓄力激光攻击力要大一些，但有数量限制，可以用于轰开红色的门，游戏初期在Brinstar可以得到，随着游戏的进行可以得到增加数量上限的提升包，消灭敌人后也会随机出现导弹的补充。
SUPER MISSILE TANK 超级导弹	按Select键切换然后在R键按下的情况下攻击	攻击力几倍于普通导弹，数量较少，除了打开绿色的门以外多用于BOSS战，在Norfair打倒黄蜂BOSS后可以拿到，随着游戏的进行可以得到增加数量上限的提升包，消灭敌人后也会随机出现补充。

BOMB

炸弹类

	操作方法	简单说明
BOMB 炸弹	变成球状后按下B键	用于炸开特定的机关，当然也可以攻击敌方（攻击力不大），还可以利用炸弹产生的冲击力弹上一些高台，初期在Brinstar可以拿到，数量无限。
SUPER BOMB 超级炸弹	变成球状后在R键按下的情况下按下B键	攻击力巨大的超级炸弹，在游戏末期Chozodia的海盗飞船内才能得到的能力，数量非常少，可以攻击屏幕上的所有敌人，最实用的莫过于可以一次性探测出屏幕上的隐藏机关位置，这对于完成游戏所有道具的寻找非常有用，随着游戏的进行可以得到增加数量上限的提升包，消灭敌人后也会随机出现补充。





ARMOR

盔甲类

	操作方法	简单说明
VARIA SUIT 耐热服	得到能力后自动调用	增加自身的防御力，并且可以通过一些初期无法通过的热沙区域，获得地点是Brinstar。
FULLY POWERED SUIT 全装甲	得到能力后自动调用	进一步增加防御力，可以通过包括岩浆在内的高热区域，还能够克服液体的阻力，以正常状态在其中行走，在Kraid能够获得该装甲（未知道具2），不过要到Chozodia遗迹的尽头击败BOSS后方能解开封印。

海贼王棒球：在最新的OVA中隐藏着该游戏秘技，Fans可要睁大眼睛了。

OTHER

其它类

	操作方法	简单说明
BORPH BALL 球状	按两次方向键下	初期可以通过一些狭窄的区域，后期得到炸弹能力后可以放炸弹，游戏最开始出现在Brinstar的时候向左走便能得到。
POWER GRIP 攀爬	跳到高台的边上按住方向键前	游戏初期一些区域无法到达，在得到了攀爬能力后便能上到更深入的地区，攀爬状态下仍能够进行五个方向的射击（除了前方、上前和下前），按前和跳跃键可以爬上高台，后加跳跃键可以跳离高台，只按跳跃键可以落下高台，该能力在Crateria的遗迹中能够得到。
SPEED BOOSTER 加速冲刺	得到能力后持续按住方向键前冲刺	经过一段距离的助跑后能够进入全身发光的加速状态，此时可以冲开一些特定的屏障，加速状态对敌人具备攻击力（注：变为球状冲刺需要获得超级跳跃能力并结合加速急停和变向冲刺来实现，下文会详细介绍）。
HI-JUMP 超级跳跃	与普通跳跃一样按下A键	增加了高度的跳跃，可以上到靠攀爬能力所不能上到的更高处，是普通跳跃的加强版，在Norfair能够得到，获得后同时增加变成球状后的跳跃能力。
SCREW ATTACK 螺旋跳	得到能力后按住方向前或后跳跃	带有攻击力的跳跃，需要配合方向键跳跃，否则不会产生攻击力，取得地点在Norfair。
SPACE JUMP 无限跳跃	以螺旋状态跳跃到最高点并开始下落的时候再次按B键	游戏末期用于探索的能力，需要注意的是只有在螺旋跳跃状态下并且要开始落下的时候才能实施无限跳跃，在Crateria的遗迹中能够获得该能力（未知道具3），不过要到Chozodia遗迹的尽头击败BOSS后方能解开封印。







SUPERFLUITY

额外掌握的能力

能力	录像	操作方法	说明
弹墙跳	有	以螺旋跳跃状态跳起并在靠近墙边的时候按反方向加跳跃键	萨姆斯的经典技能，反复利用该技能可以在没有得到高级跳跃能力的时候便能够到达很高的地方，从而提前取得高级装备和道具，缩短游戏的时间。
炸弹跳	有	有节奏的放置炸弹从而通过炸弹爆炸的冲击力弹到高处	作用同上，不过由于不受地形的限制，能够到达的区域更广。
加速急停	有	在加速前冲的状态下按方向键下	为了收集道具而必须掌握的技能，在加速前冲的状态下急停，能够将加速状态保持一段时间，然后再到需要加速的地方按B键继续冲刺，本作加入了球状态的冲刺，使得到达一些隐藏道具的地点需要更为精确的操作，需要注意的是只有在加速跑动（球状的时候为滚动）的时候才能够实施急停，因此在多次实施加速急停的途中，请确认冲刺的前方具备向上的坡度地形以达到跑动急停的目的。
变向冲刺	有	加速急停后按跳跃和任意方向键冲刺	与加速急停结合起来使用的技能，即是在加速急停之后保持有闪光的可加速状态下，施以五个方向（除了下前、下方和下后）的变向冲刺以突破需要冲刺技能来打开的机关。变向冲刺的操作十分微妙，需要先按下跳跃键，在准备冲刺的时候马上按相应的方向键，而在空中使用变向冲刺的话则必须先用螺旋跳跃跳起再转换为普通跳跃状态（按方向键上或下）才能够奏效。

AHEAD OF TIME

提前取得高级道具

	VARIA SUIT 耐热服	SUPER BOOM 1 超级导弹1	SUPER BOOM 2 超级导弹2
道具录像	录像见炸弹跳	有	有
所需能力	炸弹跳	加速冲刺、 加速急停、 弹墙跳、 变向冲刺	加速冲刺、 加速急停、 变向冲刺
说明	位于Brinstar上方的耐热衣，在正常游戏过程中本来是要到取得了攀爬、冷冻激光甚至于超级跳跃能力之后才能够得到的高级物品，而我们却可以通过一个弹出的普通炸弹实现无限跳跃捷足先登，不过这对玩家的炸弹跳技能要求可谓达到了极致，没有足够的实力和耐心是无法企及的。录像中在下只录取了取得过程的第一部分，接下来的热沙区域同样需要炸弹跳技能通过，具体怎么操作就看玩家的实力了（本人在录像的过程中失误操作导致无法录取全程，而且实力有限，全程通过的次数仅仅一次，抱歉抱歉……）	在Crateria的遗迹中的超级导弹，在正常游戏过程中本来是要到取得了无限跳跃、加速冲刺甚至于超级炸弹能力之后才能够得到的补充包，而我们却可以在只有加速冲刺能力的情况下提前获得。从录像中我们可以看出，首先的加速急停距离很短，需要玩家及时作出判断，接下来的弹墙跳需要考验玩家的手指灵活度，必须在三次弹墙跳以内跳上高台，还不能有任何攀爬动作，否则由急停转变来的加速状态便会消失，最后的两次变向冲刺能够考验玩家的心理素质，尤其是最后一次空中变向冲刺，如果跳得不够高那么之前的努力就会完全白费（注：录像中省略了最开始的加速状态）。	道具的位置同上，这是另一种稍微简单一些的获得方法。相对于上一种方法，这次我们要做的动作转换则要简单不少，同样只需要加速冲刺能力便能够得到的这个超级导弹，我们只需要做一次冲刺急停以及两次变向冲刺便能得到。开始的加速急停与上面一样，接下来会到合适的地方向左上实施斜上变向冲刺，这时位置的选择非常重要，在到达左上方的时候要记得按住方向键左以切换到加速跑动状态，然后马上按方向键下实施急停以储备加速状态，之后的就又同上啦：）

SKILL IN GAME

游戏技巧

游戏中有一些搞笑或者实用的技巧，熟练掌握后会令乐趣平添不少。

SKILL IN GAME

技巧：傻乎乎的机器人

录像：有

说明：在最后宇宙海盗飞船中出现的机器人经常会挡住玩家的行进路线，而用普通攻击、导弹攻击和超级导弹攻击它，会令其有不同的反应从而移动不同的距离，对于崇尚快速通关的朋友可要牢记这一点。

SKILL IN GAME

技巧：快速脱出

录像：有

说明：是否为最终脱出的时间不够担心呢，还是已经厌倦了面对如人海般扑来的宇宙海盗？那么试试这个方法，你可以在脱出的途中找到一块供冲刺用的场地，不过上面的机器人得先清除掉，从左边开始助跑，最右端有两块可以用冲刺突破的石块，一定要在其之前实现急停，否则就会因破坏了石块落下去而失去加速状态，积攒了加速状态之后便是繁琐的多重加速急停练习，过了第二扇门之后变为球状尽管向左冲吧，除了最后的两个黑色海盗外，通关就在眼前了。

SKILL IN GAME

技巧：最后的两个黑色海盗

录像：有

说明：黑色海盗生命值高，游戏最后关头一时出现两个，这对于急于通关的玩家来说如临大敌。不过在下却有一方法，在不损一兵一卒的情况下将二者诱杀，那就是……大家还是看录像吧。

SKILL IN GAME

技巧：胜利大逃亡

录像：有

说明：其实这是一个游戏的Bug，在即将登上救生艇之前买下一颗超级炸弹，你就会让本已破烂不堪的海盗飞船在自爆的时候平添一丝辉煌，看录像的时候请注意，救生艇启动之后画面内的亮度要略高于通常逃离时。

SECRETY GO

完美潜入

SECRETY GO

在游戏后期无装甲状态进入海盗飞船的时候，由于武器和装备都十分单薄，若是被发现或者触动了警报装置便十分危险，而成功的潜入者能够避免这一切的发生。以下是成功完成潜入过程所需要注意的几个地方：

1.刚开始从第一个记忆点左上出去，那个红色海盗是最麻烦的，由于距离太近，其警惕度相当高，只有在其转身的一刹那才是毫无警觉的，看准时机跳下去朝右下开一枪将其暂时冻结，然后马上跑吧。

2.这是一条快速通道，是能够让你免去与左边那个看守森严的海盗据点打交道的捷径，首先要在高处将上面的唯一一块障碍打掉，然后便用连续弹墙跳进入。

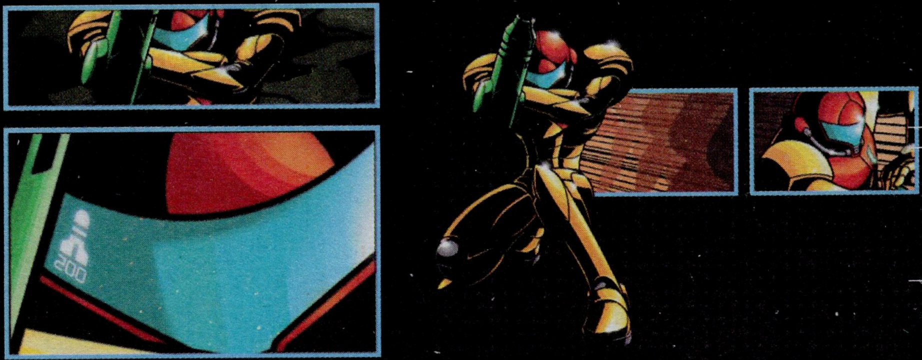
3.在这个高台的下方你会遇到两名红色海盗，一旦下去必定会被发现，所以必须照录像中的方法，先向外跳出，然后拉住方向键后依靠惯性攀住下方的高台。

4.通过了激光监视房来到这里，如果轻率地下去就会被早已埋伏在右下方的红色海盗候个正着，所以还是得借用高台攀爬、反弹跳跃、连续弹墙跳到达左侧的秘密通风道。

5.为了躲过探照灯的扫描，只有实行连续弹墙跳了。

6.躲过横向扫描器的机关之后到了遗迹的中部，这里有着成群的海盗巡逻，直接跳下去势必被擒，不过不要紧，左侧有个可供攀爬的隐藏缺口，攀住后不要急于向右下方的海盗开枪，因为枪的能量由于刚打开缺口而尚未补充完毕，而能量不满的射击将无法冻结海盗的行动，更会暴露自己的目标。

7.潜入的最后一部分，难点在于上下两个海盗的交叉处，需要注意的是并不是海盗背对着就不会发现你，而是有一个视线的距离（Bug？），因此必须等两个家伙背向移动到一定距离的时候才能向前方开枪，否则铁定会被发现。



玩家语录：对于所有好游戏总希望能尽快打通，可又希望永远打不完。



ALL ITEMS

全道具获得

这便是游戏的最大乐趣所在，建议玩家在遇到困难时在过不去的时候再看。下表中列出了所有的道具获得方法，请根据地图上的编号指示和录像来查看（列表中变出的技能大多以正常流程为准，其实所有的道具在得到高级能力之后是不难取得的）。

Brinstar

Metroid系列的起源地，我到达萨贝斯行星的第一站，行星生物的迹象让人感到 冒险的自然与和谐，而夹杂在自然的行星地表的各种金属机关却显得有点格格不入。在这里有难度不等的谜底和机关等待着我，尽量磨练自身的能力吧，为了今后的冒险打好基础。

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M01	有	/	球状、炸弹	无	于下方找到弹射装置，打上后在落下的途中按方向键右进入（注：该导弹没有任何缺口显示，容易让人在一处卡住）
M02	有	/	球状、炸弹、攀爬、冷冻激光、超级跳跃	球状、炸弹、弹墙跳（或炸弹跳）	弹墙跳或炸弹跳初级训练地点
M03	有	//	球状、炸弹、超级跳跃、攀爬	球状、炸弹、攀爬	弹墙跳初级训练很好的地点，在最高处快速变身成球状，之后在落下来的途中按住方向键右进洞。
M04	无	/			正常流程的第一处导弹取得地
M05	有	//	球状、炸弹	无	验玩家手指的灵活度，要点是快速空中变成球状
M05	有	/	无	无	容易漏掉的一颗导弹，正常流程很少会留意向左跳

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M07	有	/	无	无	注意向下开枪
M08	无	/	球状、炸弹	无	得到炸弹能力后记得向左走
M09	无	//	无	无	无
M10	有	//	球状、炸弹、超级跳跃（或冷冻激光）	球状、炸弹、弹墙跳（或炸弹跳）	上方的乌龟移动很快，用弹墙跳上去的时候要注意把握时机，进洞后就不再详述了（注：弹墙跳可以用炸弹跳取代，时机要求更严格，在下实力不济……）
E01	有	/	无限跳跃	球状、炸弹	炸弹跳的魅力所在，难度中等
E02	有	/	无	无	正常流程的第一处能量取得地
E03	有	/	球状、耐热服	无	取得耐热服后注意观察地势
SM01	有	///	加速冲刺、球状、超级跳跃	无	位于Brinstar的高难度超级炸弹，首先要到对面取得加速状态，然后变成球状通过中间的山洞，通过山洞斜坡时注意急停以保持加速状态和进行下一步的冲刺位置较准，需要多费脑筋才能想到的方法。





Norfair

灼热的熔岩地带四处充斥着脾气暴躁的行星生物，曲折的地势、单向通行的机关、连四周的空气都显得极不友好。真想快速通过此地，但又舍不得满地的财宝……



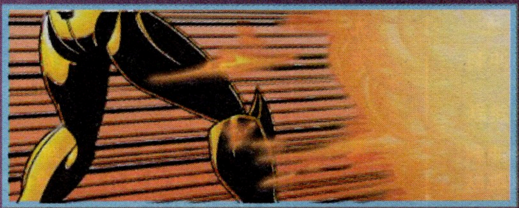
道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M11&SB01	有		球状、炸弹、导弹、攀爬、无限跳跃、全装甲	无	游戏后期回来收集的两个道具，没啥难度，左边的超级炸弹比较难发现
M12&M13	有		攀爬（超级跳跃）	无	多观察、多思考，13没有悬念，12没有人会无聊到用炸弹跳上去吃……
M14	无		球状、导弹、攀爬	无	不难发现
M15			球状、攀爬、超级跳跃	无	不要学录像里用炸弹跳
M16&SM02	有		冷冻激光、攀爬、球状	无	只要注意飞虫的冰冻时机两次冰冻作为垫脚石跳过去，不能用带有攻击性的螺旋跳跃，这样会破坏冰冻体，另外冰冻的时机要掌握好，否则无法跳到垫脚石上面
M17	无		螺旋跳	无	得到能力后熟悉用的
M18	无		无	无	无
M19	无		无	无	无
M20	有		攀爬、球状	无	注意搜索
M21	有		冷冻激光、攀爬	无	冷冻激光的初步熟悉
M22	无		耐热服	无	无
M23	有		冷冻激光、攀爬、球状	无	注意搜索，得了螺旋跳的话要用普通跳跃
SM03	有		球状、炸弹、攀爬	无	要掌握好炸弹的地点和跳跃的时机
E04	有		导弹	无	注意搜索

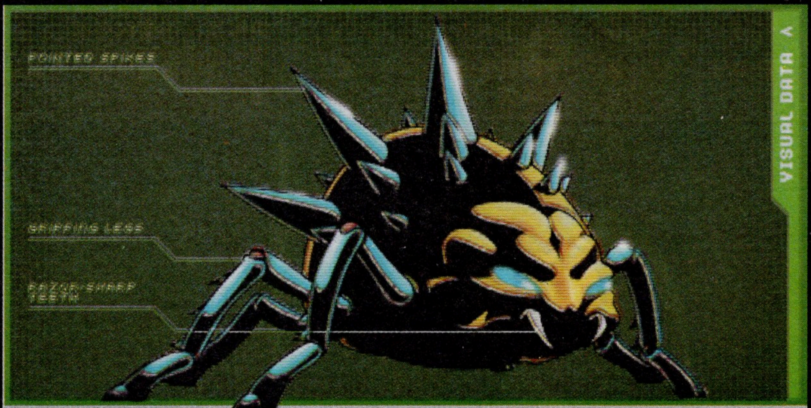
RIDLEY

刚战毕穷凶极恶的大黄蜂，又来个相貌狰狞的怪鸟（也有说是恐龙）BOSS登场，极富个性的演出奠定了其今后于Metroid系列中元老BOSS的地位。杀怪物我拿手，三处连环导弹的取得可是让人伤透了脑筋……

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M24&M25 	有	////	球状、攀爬、加速冲刺、波形激光、导弹	无	取得难度为中上级的两个导弹，刚开始的加速急停应该不是问题，向上变向冲刺要选择离墙较近的地点，这样在下落的时候才能够攀上高台，在高台上两次下落要快速切换成正常状态，第一次需要及时跳跃，第二次要快速攀住左侧，在右边起跳到最高点时记得向右下角射击，这样做的目的是清除掉那里的砖块，从右下角落下后要赶紧向左滚到空缺处，之后向上开枪清掉障碍，然后马上跳起攀住边缘，之后再清掉上面的障碍就能得到25了，而落下之后左移就能得到24
M26	无	/	攀爬	无	无
M26	无	/	无	无	无
M28&M29&M30 	有	////	球状、攀爬、波形激光	无	第一处30的导弹容易漏掉，进入后先攀住边缘跳上去取得28，之后下落途中便会正常状态攀住左侧，向右下开枪打掉障碍物，此时不要急于落下去吃29，因为那里旁边有块虚砖，无法承受下去后再变形的时间，所以先爬上去变为球状再滚下来吃29，动作难度不高但考验人的思维合理性
M31	有	/	冷冻激光	无	需要注意的是不要用带有攻击性的螺旋跳，这样将无法站在冷冻后的敌方上面。
M32	无	/	攀爬	无	无
M33	有	/	球状、炸弹	无	注意搜索
M34	有	//	冷冻激光、超级跳跃、攀爬		飞虫冷冻的位置很讲究，高度由自方跳跃来引诱，而深度需要把握好射击时机和距离

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M35 &M36	有	///	球状、炸弹、加速冲刺、攀爬、弹墙跳、波形激光、导弹	无	经典的高难度，考验人的协调性和心理承受力，操作得当的话两个导弹的获得一气呵成，操作不当则切勿急躁，刚开始的多重加速状态积攒是该操作基本功的练习，在进入35的区域之后便是一系列技能的切换，时间、时机的把握都要求得当，成功得到了35之后，向上来到36区域，36要求的是技能切换的协调和使用时机的恰当，最后的冲刺跳跃容易让人急躁而提前入力，切记切记
SM04	无	/	无	无	无
SM05	有	// /	球状、炸弹、超级跳跃、攀爬、超级导弹	无	起爆点的发现是关键，之后怎么也会想到里面会有个道具了。
SM06	无	/	无	无	战胜黄蜂BOSS后得到的超级导弹，也是正常流程中首次得到超级导弹
E05	有	/	无	无	看到闪光的标志就应该知道里面有东西啦。
E06	有	/	球状、炸弹	无	注意搜索
E07	有	/	攀爬	无	美丽的陷阱





Crateria

萨贝斯行星的圣地遗迹，宫殿深处肃穆让我油然产生大战将至的直觉，而令人大失所望的是，这只是这里的居民对攀爬这个简单技能的供奉所人为创造的空旷……第一次看到绿色的发光的石头，嗯，为什么得到的道具不能用？

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
m37	有	/	球状、炸弹	无	注意搜索
m38	无	/	无	无	
m39	有	//	加速冲刺、球状、超级跳跃	无	保持加速状态和选好变向点是关键，不要被道具周围的墙壁所迷惑。
SM07	有	////	加速冲刺、无限跳跃	无	加速冲刺、弹墙跳（可无）见文章前面介绍快速得到超级导弹的文字
SB02	有	////	加速冲刺、球状、超级跳跃、超级炸弹	无	首先加速的距离要够，接下来第一次起跳要高度合适，正好能够对准那个斜坡，这样才能进行加速停止积攒加速状态，球状的冲刺位置选择需要费一番脑子

Tourian

虽然成功地完成了破坏母脑的任务，但接踵而至的大爆炸让曾经是行星控制中心的这里变成了废墟，怀着对未知的渴求，我再一次回到了这里，而等待我的，是两个极富挑战的谜题……

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M40	有	////	加速冲刺	无	别看需要的技能就一个，想取得这个导弹难度可不低，前两次加速急停的时间和地点要把握好，最后的变向冲刺要跳得高，还要对得准。
SB03	有	/	超级导弹、球状	无	容易被漏掉的一个超级炸弹



玩家语录：玩了《瓦里奥制造》后，我的“一闪”技术大幅提高。

Kraid

充斥着机械化机关的热沙地带，凶残的砂虫以及肥胖的角龙曾经是这里的统治者，而如今它们也被野蛮的入侵者赶到了自己巢穴的最深处。当双向门打开的那一刹那，我意识到Brinstar又有新的挑战等待着我……

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M41	无	/	球状、炸弹	无	无
M42	有	/	球状、炸弹	无	存盘点左边的一块墙壁有些不同
M43	有	/	球状、炸弹、导弹、攀爬	无	击败砂虫BOSS之后不要急着往前走
M44	有	/	球状、炸弹		落下的时候注意找准移动口
M45	无	/	无	无	无
M46	有	///	全装甲、波形激光、加速冲刺、球状、超级跳跃	无	全装甲是为了取消热沙的阻力，加速急停之后记得要回来球状冲刺，因为要利用前面的斜坡实施滚动以通过后面的地形。
M47	无	//	球状、炸弹	无	把握好时机，以球状打上，并适时放下
M48	有	/	球状	无	注意搜索
M49	有	//	球状、炸弹	无	先用打上装置将沿路各个障碍清除，然后在最左方打上传送器
E08	无	/	球状	无	启动传送装置后能量的取得没有任何难度，地图上事先会有红门提示，在之前打上的时候要把握好时机打开和进入缺口
E09	有	//	加速冲刺	无	加速急停和变向冲刺的初级训练，对技术不够自信的朋友可以尝试先将前进路上的敌人消灭干净然后再回去开始冲刺，如果变向冲刺的高度稍微高一些或者变成球状往前冲则能够刚好到达目的地（录像做得有点菜）

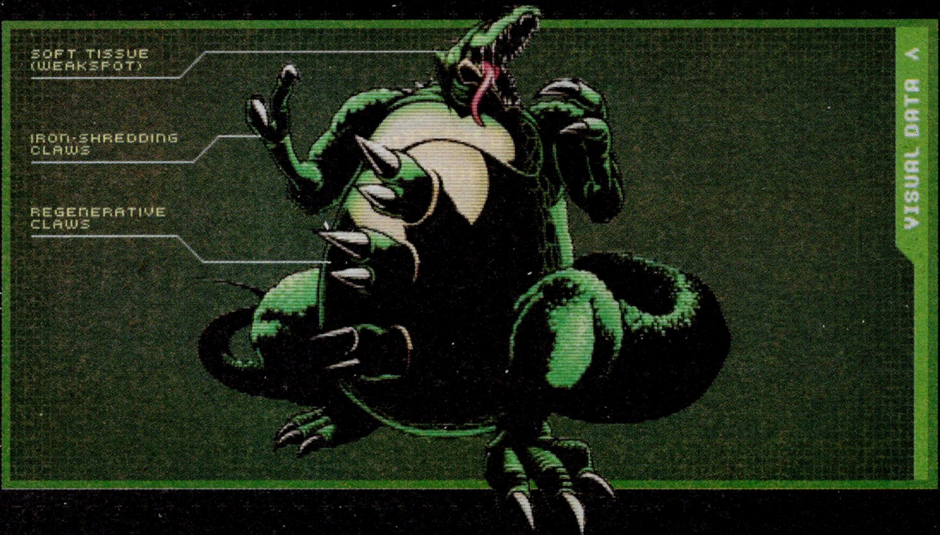
Chozodia

被宇宙海盗盯上的我只剩下一把手枪，我能够存活到成功脱离吗？愚蠢的海盗们闯进了圣地的金字塔，万能的法老赋予了我重生的力量，随着一声巨响，劫后余生的我，是否准备好了迎接下一次的挑战……

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
M50 &SM08 &E11	有	////	全装甲、加速冲刺、无限跳跃、螺旋跳、导弹、球状、超级跳跃	无	究极难度的连环夺宝，加速急停和变向冲刺是一系列操作的灵魂，贯穿整个过程的走走停停，离不开游戏设计者精心安排的特殊地势，再用螺旋跳跳下的时候不但需要及时地判断好时机放出导弹打开缺口，更要在落地第一时间积攒加速状态，否则将没有足够的加速状态保留到变成球状吃导弹出来（在下这里第一次没有及时变成球，所以被迫再次积攒），最后一次积攒加速状态的地势非常拮据，玩家一定要有耐心，因为这是最后一道坎，接下来吃到最后的能量包终于让整个夺宝过程圆满结束
SM09	有		球状、炸弹、超级跳跃、攀爬	无	选对爆破点是关键，错了怎么办，重来咯
SM10	有	/	球状、炸弹、导弹、攀爬	无	注意搜索
SM11	有	//	球状、炸弹、攀爬	无	很难会想到这里会有一个超级导弹吧
	有	/	全装甲、螺旋跳、球状、攀爬、超级跳跃	无	无
SM13	无	/	球状、炸弹	无	注意炸开后会由于地板被炸开而下落
SM14	有	/	导弹、球状	无	注意搜索便能找到有疑点的墙壁
SM15	有	/	导弹	无	注意搜索便能找到有疑点的墙壁
E10	无	//	加速冲刺	无	找对打上点应该不难

道具名称	录像	难度	所需技能	额外技能	说明
E12	有	///	加速冲刺	连续跳跃	相信很多人都和在下一样曾经尝试锻炼自己的连续跳跃力度时机掌握能力，接连的失败一定会令你痛不欲生，而一旦你发现变向冲刺这个诀窍的时候，你会发现原来事半功倍是这个意思（录像中使用了两次加速，有信心的玩家可以只用一次加速急停就行，前提是手脚要快）
SB04	有	/	导弹、攀爬	无	注意搜索
SB05	有	/	导弹、球状、超级跳跃	无	注意搜索
SB06	无	/	加速冲刺	无	怎么上去看自己喜好，总之这个是跑不掉的
SB07	无	/	无限跳跃	无	正常流程的第一处超级炸弹取得地
SB08	无	/	超级炸弹、超级跳跃	无	空空如也的房间绝对有隐藏道具
SB09	有	/	超级炸弹	无	注意搜索





DIFFICULTY Q&A

关于一些攻略中的难点和疑问

1.我看到一个大虫正在孵化，无路可走了怎么办？

答：我不知道你说的是哪条大虫，如果是能够攻击到的，那便采用录像中先将其击退，待其冲过来用炸弹炸的方法。若是大虫位于左方正在孵化而无法过去的话，必须要先回到传送口往左上回到将虫壳击落那里（还记得吧……）。

2.位于Kraid左下角的地图我不能去到，那里怎么才能加速破坏掉啊？

答：在左侧存盘点之前的上面有一大段可供加速用的助跑距离，至于怎么把加速带到那里，看在下的录像吧。

3.第一次自爆启动时需要脱离的上方有一堵墙需要冲刺才能通过，而我没有得到加速这个能力，是不是过不去了？

答：不会过不去，如果没有加速能力那么你就得用到炸弹跳了，炸到上方就有路了：）

4.游戏后期怎么才能回到以前的地点收集道具呢？

答：在飞船过道的玻璃处使用超级炸弹即可脱出飞船回到原来的地方。

STRATAGEM FOR BOSS

关于一些攻略中的难点和疑问

要想痛快地击退BOSS，超级导弹不可少，而如果为了追求完美，合理的攻击方式是必不可少的。





SHACHONG

砂虫

在打开了Kraid的传送器开关之后，位于Kraid的砂虫BOSS便会苏醒。而迎战这个BOSS其实并没有什么难度，只要站在每边较低的石块上，在其准备冲上来扑向你的时候马上跳到传送器上移动到对岸用导弹猛轰。一段时间后BOSS会进入第二种形态，靠自身的震动将热沙向上推，这时只要看准其预备动作，然后跳到较高的石块上躲避就行（而如果提前得到了耐热服，则完全不用理会）。然后再继续第一种打法，便能全身而退。





角龙

Kraid洞穴深处的胖角龙，掌管着打开Brinstar双向门钥匙的BOSS之一，其攻击方式非常简单，开始只需要跳起用导弹攻击其头部太阳穴处，便会令其张开嘴，在跳起用导弹攻击其嘴部便能对其造成伤害。BOSS因受到伤害的程度有三种状态，而其对应的反击方式也就三种：1.回旋镖攻击，不难躲过并且可以打掉。2.爪子攻击，可以蹲下躲过（距离较远）或向后跳躲避（距离较近）。3.下部飞爪攻击，只要不被正面击中即可，还可以站在上面当台阶使。初期只管用导弹轰，只要不是攻击得太猛回旋镖很容易对付，到了第二阶段需要注意BOSS的近距离爪子攻击（向后跳），而第三阶段需要利用下面的三层飞爪跳到高处再攻击，只要有耐心不会损失多少HP就能过关。





黄蜂巢穴

位于Norfair的BOSS黄蜂的雏形，只需要将其上方的挂藤打断即可过关。将飞行的那个乌龟的冰冻位置确定是关键，定得太上无法跳上去，定得太下却又攻击吃力。最好的位置是中等高度，站在上面可以按住R键直接攻击到BOSS的弱点处（两边上方的挂藤），这样就能省掉不少功夫和时间。需要注意的是这里的飞行乌龟壳冻结时间非常短，要及时地跳起向下开枪持续冷冻时间。



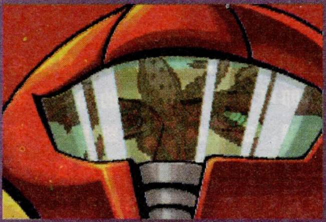




黄蜂进化体

狂暴化的巨型黄蜂，其移动路线很单一，在其下坡的时候万家只需要先蹲下躲避，然后追尾冲过去拼命的用导弹轰其尾部。而在其受伤害达到一定程度会边飞行边向斜下方发射毒针，这时候玩家需要蹲着朝其来的方向的斜上方开枪打掉毒针，然后继续追尾轰，很快就能将其消灭。

怪鸟





Ridley的怪鸟，全系列最具个性的BOSS，性格暴躁，攻击方式多变，不摸准规律很容易遭到重创。对付这个BOSS最重要的是距离要把握好，其吐小火球的时候会落到地上，这之后只需要站在三个身位处将小火球打掉即可，不用躲避；而其在高空向下窥视的时候，尽可能的靠近其正下方，这样它就不能够正确的判断冲下来的位置而徒劳的在上面乱飞，若跑到后方会被其尾部攻击，到前方的话则会被抓到空中，此时攻击很容易遭到尾部反击。在其放出大火球的时候，由于大火球飞行速度较慢，轨迹较平，可以轻松打掉（打掉后得到补充道具和HP），这时候攻击BOSS是不会遭到反击的。当然HP较多的玩家完全可以一开始就用导弹与其火拼，BOSS的HP并不高，而躲避其尾部攻击更可以靠站在熔岩中这种耗HP的方法实现，前提是你的HP要够多并且你希望缩短战斗的时间。

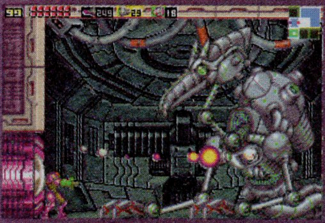




母脑

难度相当高的BOSS，前三段还好，只需要躲避好高空的子弹并快速打破屏障即可。在面对母脑本体时需要把握好圈状飞行物的飞行路线和冻结时间，切不可草率的将其击破，因为在冻结的时候你的受攻击目标会变少，尤其在母脑放出波动的时候，如果还有包括圈状飞行物在内的其它干扰，将很难找到跳越躲避的空间，因此减少地方攻击的目标成了这里的关键，另外超级导弹要尽可能多地击中母脑，这样便能很快干掉BOSS。对自己没信心的朋友，可以在破坏完任何一个屏障之后回头出门寻找道具支援或记忆，这时唯一一个可以分阶段打的BOSS，在这点上我们可以看出游戏开发者的宽容。





最终BOSS

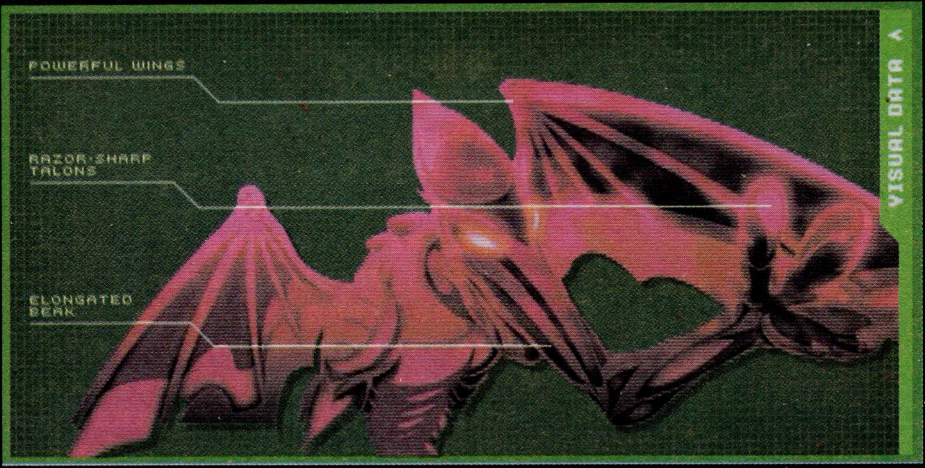
机械化的最终BOSS，伴随着刺耳的金属磨擦声登场，样子挺有型，其实并不如母脑难打，于最边上蹲下躲避其爪子攻击是随时需要的，激光攻击只要不威胁到左下方完全不用理会，导弹只需要向斜上开枪就行，到了后期BOSS会吐出火球，向后实施无限跳跃，水平高度保持在屏幕中等偏下即可，关键是各项操作的协调。在其挥爪之后尚未收回之际，是唯一能够攻击其弱点的时机，跳起来用导弹轰中部的发光部位，五颗超级导弹就能够解决。不过在玩家达成了100%收集率的时候，BOSS却需要15发超级导弹才能干掉，并且在困难模式下，其会抓的同时还会放出三发导弹而不是原来的两发，换句话说，玩家可以依靠这几点来检验自己是否达成了道具收集的100%完成率。

MISSION COMPLETE

通关条件

游戏的通关随时间和道具的收集率一共有八种结局，不同的结局分别对应8张通关图片。第一次通关之后会追加难度的选择，而且在调用通关存档进行第二次游戏的时候在地图显示画面会标注出当前游戏的时间和本地区存在的道具种类和数量，以下便是具体的通关条件下获得图片的种类

完成时间	4小时以上	2-4小时	低于于2小时	高于2小时	低于2小时	任何时间
道具收集率	16-99%	16-99%	16-99%	100%	100%	低于15%
简单	结局1	结局1	结局1	结局1	结局1	结局1
困难	结局1	结局2	结局2	结局4	结局6	结局8
中等	结局1	结局2	结局3	结局4	结局5	结局7



另外如果你有前作Fusion的记录，通过两台GBA交换记录的话还能够看到额外的Fusion通关图片，笔者目前收集到13张，如下

玩家语录：小本漫画+掌机，课堂无敌组合。





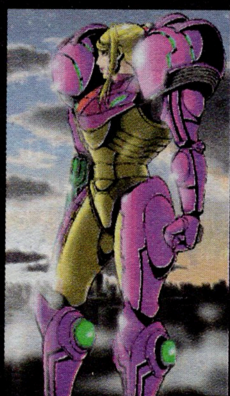












ABOUT NEW MODE FOR MISSION COMPLETE

关于通关后在Option中新增的功能列表

细心的朋友可能注意到了，Option菜单中有很多选项是需要某些条件才能打开的，将Option全部打开才能算是一个收集狂人圆满完成任务的证明，以下便是所有打开的条件

功能	打开方法	简介
模式选择	第一次游戏通关	可以在第二次开始游戏的时候进行三种难度的选择
FC版银河战士	第一次游戏通关	在Option中新增Original Metroid模式
音乐测试	困难模式通关	在Option中新增Sound Test模式
图片收集	见上面所述述通关条件	在Option中新增Gallery模式
Fusion图片	拥有前作Fusion记录的情况下用两台GBA将初始任务和Fusion连接交换记录	在Option中的Metroid Fusion Gallery中新增Fusion图片
Time Attack模式	正常条件无法打开的模式，出现的原因是游戏经过了修改	可以在第二次开始游戏的时候选择Time Attack模式

ABOUT FULL OUT AND LOWEST GET TOGETHER

关于快速通关和最低收集率

为什么要说这两点呢，因为要达成各种结局嘛。

快速通关相对来讲要容易一些，需要注意的有以下几点：

1.记住最近的路线

2.只吃有用的道具，但不要因为省时间而省略某些在后期会发挥作用的能力（比如加长激光）

3.BOSS战用最短的时间而不在乎HP

4.导弹数量要够，否则频繁的在BOSS战之中布道具可会浪费很多时间

5.额外能力的应用要熟练，弹墙跳尤其要掌握

6.留意各处的地形，能够用冲刺通过的地方尽量用冲刺通过

7.决心和毅力，充足的练习时间

8.不要影响正常的生活学习...

有兴趣的朋友可以看看光盘中分段录制的快速普通模式通关录像

实况棒球系列：我的一击，天下无敌！

ABOUT FULL OUT MISSION COMPLETE AND LOWEST GET TOGETHER

关于快速通关和最低收集率

至于最低收集率，对于玩家的操作水平可是不小的考验，一些途中的道具要想方设法的跳过，而只能够得过关必须的能力和道具，所以必须用非正规的方式来进行游戏。而道具收集得 少的话，在战斗的时候就显得非常吃力，在对母脑和最终BOSS的时候操作水平要求十分之高，在困难模式下的一枚导弹上限只提升2，而不是普通模式下的5，只凭2枚导弹来对付那两个恶魔，大家可以想像一下：）经过理论上的估算，最低完成率的达成必须要得到的能力和道具包括：

球状、炸弹、攀爬、冷冻激光、导弹X1、耐热服、离子激光、全装甲、无限跳跃

不过笔者是无法达成的就是了，本人目前为止最好的成绩是困难模式下的10%达成率，因为多拿了一枚导弹……而录像嘛，打得太破不好意思放出来……

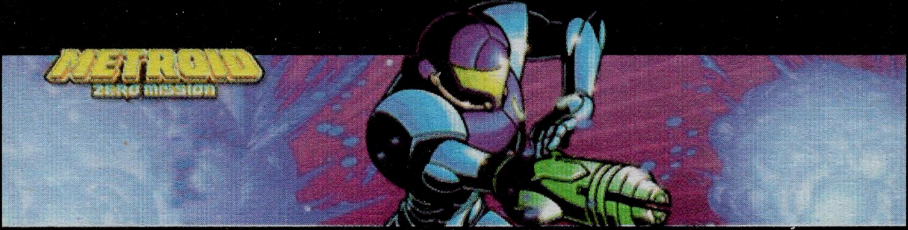
METROID FOR FC

FC版银河战士

于Option中新增的FC版银河战士，是任天堂最早于1986年在红白机上开发的银河战士完全移植版，虽说GBA上的本作正是以该作为基础制作的，但很多谜题和关卡都进行了重新设计，除了音乐、背景、地图和萨姆斯本人的造型能够让我们产生似曾相识的感觉外，我们很难在两作之间找到本质的联系，GBA上的本作可以被定义为为一个带有RPG要素的动作类游戏，而FC版则是纯粹的过关游戏，不过采用密码续关的设定让我们有了更多的余地可供发挥。在Continue中输入以下密码，你将得到如下意想不到的功能：

密码	功能
000000 000020 --y000 00001?	拥有255发导弹、拥有除盔甲外全部能力
XXXXXX XXXXXX KKKKKK KKKKKK	出现地点在Tourian，无任何特别，无任何盔甲
XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN	地点同上，武器全满
gunpei yokoi? X11111 XXXXXn	出现地点在Norfair，有盔甲，没有球状能力，通关之后不是完美结局
gunpei yokoi? X11151 XXXXXn	出现地点在Norfair，有盔甲，拥有球状能力，通关之后仍然不是完美结局
0G0000 000000 000000 000001	出现在游戏最开始，但没有球状能力获得
X----- --N?W0 dV-Gm9 W01GMI	完美结局，无盔甲，在游戏最后
BOMBS_ MISSLE SCREW_ ATACK_	调试模式
999999 999999 KKKKKK KKKKKK	困难模式
NARPAS SWORD0 000000 000000	无限导弹，无限生命，能力升级完毕
000000 000000 4G0000 00000H	出现在游戏最开始，拥有球状和炸弹能力
000000 000008 000000 000008	重启

密码	功能
y19pVz YMRGC4 WV--00 0000XT	Ridley和Kraid完成，255发导弹，地图100%无装甲，母脑被消灭，在Norfair
000000 000008 000000 00K010	Ridley和Kraid完成
V----- -r-e69 t?A00e 00M04p	出现在Tourian，全装备，准备达成第二种结局
X----- --N?W0 dVue08 001GL2	出现在Tourian，全装备，准备达成第三种结局
0V---- --r-e6 9t?A08 000GTq	出现在Tourian，全装备，准备达成第四种结局
7----- -zVw1Y T-YW01 -W5WCl	出现在Tourian，全装备，准备达成第五种结局
5X---- ---N?W 0dVue0 0000iu	出现在Tourian，全装备，准备达成完美结局
0iF--- ---w-q 3ax-50 0000wx	出现在Tourian，全装备、无盔甲，准备达成完美结局
000000 000000 200000 000008	最初带有螺旋跳能力
JUSTIN BAILEY ------ ------	无装甲，除了冷冻激光之外拥有所有的能力，最终BOSS处
000000 000020 000000 000020	无装甲，出现在最初，无任何道具升级
SAMUS8 RIDLEY 444444 444444	无装甲状态出现在Norfair，无限导弹，头发为白色和棕色而不是绿色和橙色，没有任何导弹的道具升级
JUSTIN BAILEY ------	出现在Kraid，拥有加长激光、冷冻激光、炸弹、超级跳跃、螺旋跳、耐热服、无装甲状态、255发导弹
JUSTIN BAILEY 000000	拥有球状、加长激光、炸弹、超级跳跃、耐热服、冷冻激光、螺旋跳，冷冻激光带有波形激光特点，出现在Norfair
000000 000000 080000 0000Y8	装备有冷冻激光开始
000000 000000 040000 0000X8	装备有波形激光开始
000000 000000 100000 000004	装备有加长激光开始
000000 000000 4G0000 00000H	装备有球状和炸弹能力开始



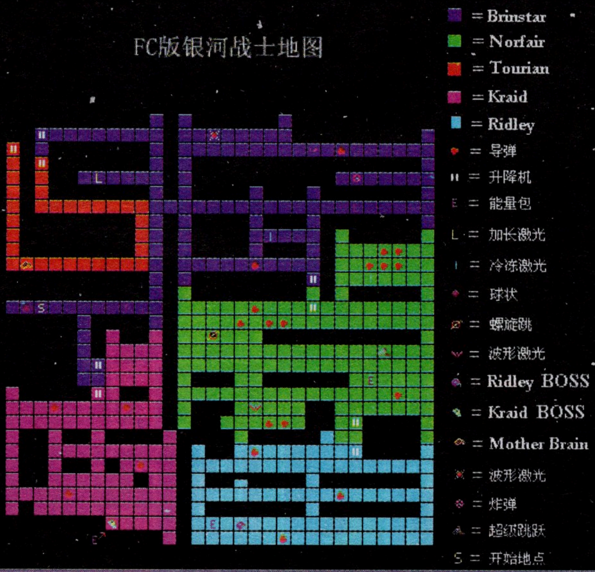
EZ模拟器社区之掌机世界欢迎各位掌机迷前来探讨攻略之道。

ABOUT MISSION COMPLETE FOR FC METROID

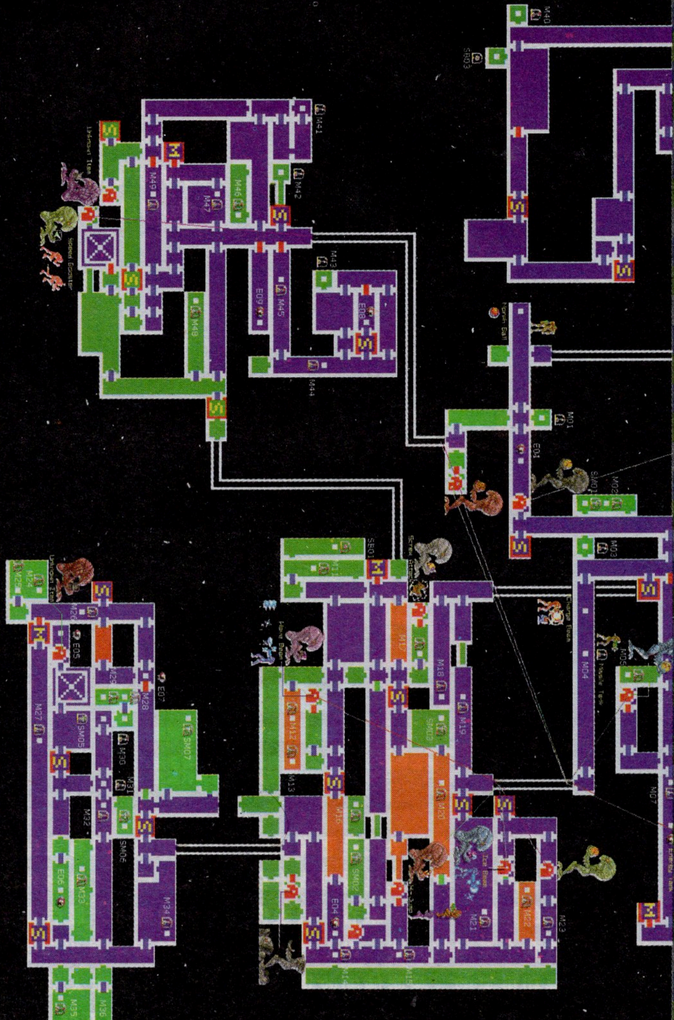
FC版银河战士通关条件

FC版的银河战士通关条件只与时间有关，以下是达到各种结局的条件和通关图片，大家有兴趣可以慢慢尝试，顺便放上FC版银河战士全地图。

完成时间	结局
1小时以内	结局1
1小时以上3小时以内	结局2
3小时以上5小时以内	结局3
5小时以上10小时以内	结局4
10小时以上	结局5



后记：网上经常有人争论是恶魔城借鉴了银河战士的许多优点还是银河战士在抄袭恶魔城的系统，以笔者来看，只要你真正喜欢这两个系列的游戏，以上的争论都是不必要和可笑的，恶魔城的收集乐趣在于RPG式的阶梯式能力增长，而银河战士则在于那种突破极限的操作提升（当然与洛克人还是有区别的），两个系列的每一个游戏笔者都花了大量的时间去研究，只有当自己亲身体验到那种游戏中的乐趣的时候，才有了将自己所感受的的分享于众的冲动；只有当自己完成了所有的隐藏要素之后，才会感到之前反复刻苦的练习是真的值得。最后需要声明的是，本文撰写的过程中是以英文版（编号1370）为基础，因为本人没有玩过汉化版（并不是因为汉化得不好，只是一直没有这个习惯），所以一些名词的翻译与汉化版可能会有出入，不过录像是通用的，任何相关的问题欢迎发信至cotolo@163.com与我讨论。





道具图示

导弹	总数	50
超级导弹	总数	15
能量	总数	12
超级炸弹	总数	9


METROID
ZERO MISSION





乱数深入研究

文/Emu-Zone/微风

不知大家是否有过和我一样的这种感觉：每当我方攻击敌人或被敌人攻击时，或者角色升级时，注意力和精神都会下意识地集中起来，希望出个必杀或者是升级连升个四、五点，有时只跳个+1HP，真想把GBA摔了然后去跳楼（当是摔软棉棉的床上然后去跳一格楼梯^-^），最后不得不忍痛重开这章，然而就是因为《纹章》系列的这种博彩方式，让我们更加为之沉迷。

如果把《烈火之剑》的玩家分为两种，那么大致分为以下：1、按照游戏设定的人物成长率，让人物自由升级以获得最真实的游戏感觉。2、极端地想把自己主攻的几个角色练到最强，但又耻于修改，自己角色无法升级没有加到四项以上坚决按四个键重启后重打这一关。而我自己就属于后面这种极端主义者，每次听到连响5声、6声甚至7声的升级加点音效无疑是最高的享受，一切只为了变得最强，如果你也和我一样，那么相信下面的内容你会非常感兴趣。

乱数的概念

对于《纹章》的老玩家来说，乱数是再熟悉不过的了，所以我们这段只针对纹章的菜鸟玩家们解释一下乱数到底是什么。

乱数就是指随机产生的数（在计算机语言里称为一个随机的变量），在《烈火之剑》中则是指在大于0小于100中随机的一个数字，那这个数字倒底有什么用呢？我们下面举个例子来简单说明：

环境：艾利乌德攻击一个弓箭手

数值：命中率为88

测试目的：是否命中

说明：此时游戏会有一个大于0小于100乱数，如果这个数是小于命中的88，那么攻击命中，如果大于88，则攻击Miss（这里先忽略其他因素影响）。

从中我们可以看出，《烈火之剑》中人物的固定数值和乱数是相辅相成，即使有99的命中率，也不能确定是肯定命中，因为其中有乱数的存在。在烈火之剑中，乱数就象排队一样，在一章开始时候就已经定下了它们的先后顺序，且是固定的值。



乱数的消耗

因为每一章开始时候都会固定一个队的乱数，而游戏中的绝大多数的动作都消耗乱数的，乱数就是这么排着队的被一个个“用”掉，我方遇到数值小的乱数，攻击命中率、必杀率就高些，对于敌人也同样有效，从这里可以看出乱数是影响整个游戏的最关键要素。

下面列出一些动作消耗乱数的个数：

移动光标、查看状态、调出菜单、改变选项等固定事件：不消耗乱数

直接移动（途中路径不重绘）：不消耗乱数

使用回复杖加HP：不消耗乱数

路径重绘移动：消耗乱数，个数随着变换的格数而改变，让路线条围绕自己转一圈到路径变换只消耗一个乱数。

攻击：消耗两个乱数

命中：消耗一个乱数，如果Miss则不消耗乱数

必杀命中：消耗两个乱数

（也就是说，攻击敌人并命中是消耗三个乱数，而攻击敌人但没命中却只消耗两个乱数，攻击后出了必杀是消耗四个乱数的）

敌人行动：消耗一个乱数，因为要用于系统判定（AI思考）

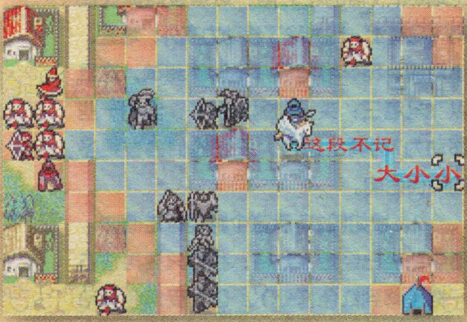
结束回合：消耗一个乱数。

升级：因为角色有七项属性数值，所以消耗七个乱数。

乱数的预测

因为《烈火之剑》中每一章开始时乱数的值都已固定下来（改变队伍的排列位置会改变乱数列），如果能预先知道这些乱数的值，记录下来，然后重启恢复到中断的回合或这章开始，因为乱数不会改变，可以让我们对战斗更有把握，下面我们来了解一下乱数值的预测方法：

大家在游戏时应该能留意到，当一个角色在走一段很长的路时，因为移动力不够而出现路径重绘，此时是需要消耗乱数来计算的，而这个乱数值会直观地以路径的方向来表示其是小于50还是大于50，判断方法是：观察箭头末尾的指向，路径为横（向左或向右）的则是小于50，纵的（向上或向下）则是大于50，因为我们无法准确测试出其数值，所以可以简单地把小于50的乱数记为“0”，大于50的乱数记为“1”，如下图，乱数记为：001（小小大），临近角色身边的那格直至路径不改变的那段是要去掉不算的。



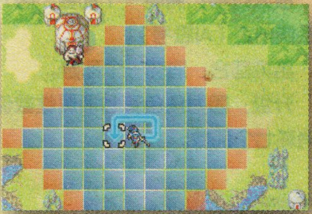
目前计算乱数主要有两种方法

传统的五步法

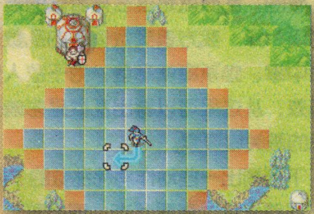
（相对繁琐，但容易掌握，精确高）

1、让一个移动力为奇数（移动为3、5、7格）的角色站以自己为中心的3*3格的空地（我们以游戏一开始的琳来测试），周围不能有障碍（障碍指墙、房屋、树林、敌人等）。

2、让该角色围着自己绕圈，如图中所标示。



3、在绕一圈后因为移动力不足的原因会变换一下路径，此时会消耗一个乱数来计算这个路径，如图路径变成这个形状



4、这个路径直观地表现出此乱数是“0”还是“1”（横箭头为“0”，竖箭头为“1”），记录下来。

5、此时按B键取消行走，但乱数已消耗一个，重复上面的步骤可以测试下一个乱数。

6、对于某些不能达到条件的地方（例如周围只有2*3格是空地），只要保证路径起点在身边，重绘路径在角色的对角格，同样能测试出正确的乱数。

横走法

（不但灵活而且效率高）：

1、让一移动力为7的角色站在无障碍空地的2*7格的左上角，这里强烈建议使用飞马骑士，因为除了移动力高外，墙壁、小河流、树林等障碍并不影响测试，这里以飞马老三：芙萝利娜为例子，当然一些移动为7的骑士也行，只是他们会被更多的障碍影响。

2、按如图2所示这个路径行走(图2)，图中路径已经走了七格；我们只要再往右一格（移到红色框处），因为受角色移动力影响，路径将会重绘，如图3所示。

图2

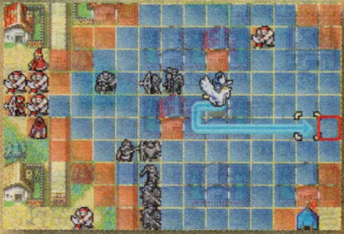


图3



玩家语录：脑子里光琢磨着如何破关，所以无暇对游戏进行评价。

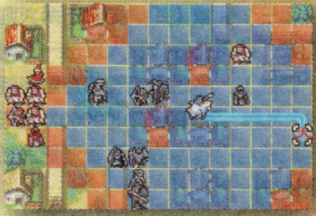
3、此时我们可以测试几个连续的乱数，从路径末端（箭头处）开始数，横的是小于50，记为“0”，竖的是大于50，记为“1”，贴着角色的一条直线不计算，如图4。

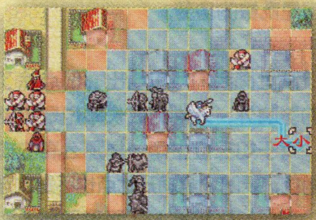


图4

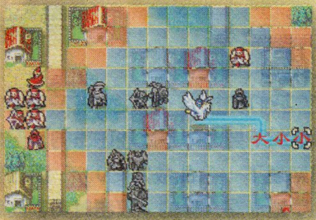
4、按B键取消路径，再重复上面的步骤可以继续测试接下来的一系列乱数值。

5、下面是所有出现的可能情况：

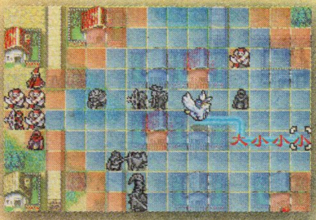

1



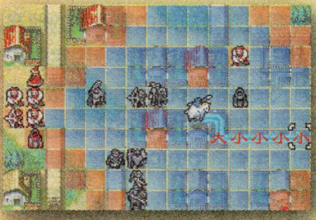
01



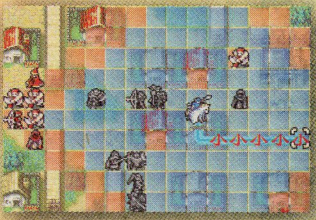
001



0001



00001



00000

毫无疑问，越多连续的“0”对我们凹点就越有利。

6、这个方法比较灵活，只是要求的空间比较大，不过只要路径的形状不变，改变方向对预测乱数是没有影响的。

乱数的应用

1、让命中率更高

如果我们攻击时，发现命中率只有50，在一般情况下要命中是比较困难的，但如果我们知道下一个乱数为“0”，那么要命中几乎是十拿九稳的（攻击时需要消耗三个乱数，前两位的平均值判定是否命中，第三位是判定是否出必杀值）。

2、让必杀率更高

对于一些剑圣、暗杀者等高必杀的职业，在紧急关头却可能出现无必杀且Miss，而这个必杀往往决定了这场战斗，这时我们只要知道下一个乱数为“0”，那么出必杀的机率将大大提升。

3、凹点

这是我们乱数应用中最重要的地方，因为每个角色的成长都受游戏固定的成长率的影响，只要留更多的“0”在升级时用，那么提升级别得到的属性点将会更多，具体我们以男主角：艾利乌德来做例子：

（1）通过查资料，艾利乌德的成长率如下：

HP 80%

力 45%

技 50%

速 40%

守 30%

魔 35%

运 45%

以技为例，成长率为50%，我们只要知道乱数是小于50%（为“0”），那么这项是肯定能升的。以守为例，成长率为30%，我们虽然知道应用于这项的乱数为“0”，但如果是大于30小于50，这项仍然提升不了，不过提升的机率却是大很多的。

（2）首先保证艾利乌德在一次杀死敌人升级的前提。

（3）下面我们用飞马来测试一下即将用到的乱数，得到如下（以十个乱数为一组）：

0011010011

0001100101

1110000001

（4）因为升级用到7个乱数，我们选择其中最后一段：1000000，因为HP的成长率高达80%，即使是“1”也有很大可能会提升，所以这段乱数非常适合，当然有连续7个“0”就更好了。

（5）重启游戏（烧录卡使用四键复位，没烧录卡就只能直接关机了），游戏会储存中断点，乱数仍保持，因为艾利乌得要攻击且命中敌人，需要消耗三个乱数，先预留三个乱数（如果要攻击两次则留六个乱数，如果还要被敌人攻击一次则留十二个乱数），然后用绕圈的方法消耗前面的19个乱数，消耗到“1000000”这段（可以用饶着自己转圈的耗乱数法把消耗的乱数精确到一个）。

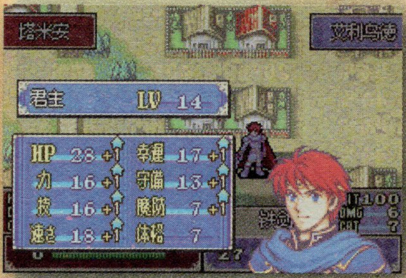
（6）控制艾利乌德去攻击，一击杀死敌人，开始升级，大家可以看到，他升到了我们平时想都不敢想的七项，当然，这都是乱数的功劳。

从上面我们可以看出，凹点除了受乱数的影响外，人物的成长率也是重要的一环，对于如三位主角一样那么高的成长率的角色，要凹个全满升七点也不是太难（琳的防御成长比较难），而对于马卡斯这类成长率爆低的老人家来说，即使有七个连续的零，能升三项也算是好运的了，所以

有针对性的进行凹点才是乱数应用的最高境界。

注意：

1、人物升级提升的属性点用的乱数排列为：HP，力，技，速，防，魔防，运（运和防、魔防是换了位置的）。因为游戏中要轮出5~7个连续的“0”并不那么容易，所以对于HP 80%这类成长率高的属性



梦幻般的升七点
在控制乱数后是如此轻易

，即使乱数为“1”也没关系，这样可以让测试乱数更灵活。

2、如无特殊情况，尽量能一击杀死敌人升级，当然避免出现必杀就更好（或出必杀在预计范围内），这样消耗的乱数比较少，乱数相对容易控制。

当然，乱数的应用绝对不止这些，作为一个纹章迷，了解乱数的作用是很有必要的，这和修改游戏不同，乱数的研究让战术更多样化，环境的利用也非常重要，当然要了解它并不那么简单，需要大家自己去多实践，当看到所喜欢的角色属性变成全闪时，其中的乐趣不是其他人能体会的。

下面给出一个角色成长率列表，方便大家查询：

NEXT PAGE
见下页

临尾再恶搞一下一些同好关于凹点的看法：

越凹越精彩

不凹我做不到

凹点的三种人：1、完美主义者；2、时间多得需要想办法去用；3、BT者。

说不凹可是手就是忍不住啊

凹，一定要凹，绝对要凹，不凹不精彩

看着那些长着一副还算可以的脸的帅哥靓妹，升级却升成狗屎一般，你忍心么？

为了完美！我拼命“凹”！

凹点到底是什么？难道是把人围起来，慢慢的磨？

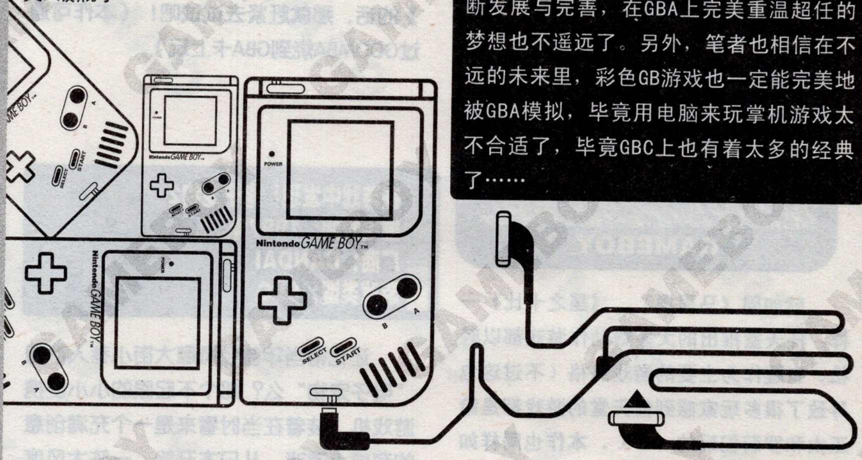
角色成长率列表

人物	HP	力	技	速	守	魔	运
エリウッド	80%	45%	50%	40%	30%	35%	45%
ロウエン	90%	30%	30%	30%	40%	30%	50%
マーカス	65%	30%	50%	25%	15%	35%	30%
レベッカ	60%	40%	50%	60%	15%	30%	50%
ドルカス	80%	60%	40%	20%	25%	15%	45%
バアトル	85%	50%	35%	40%	30%	25%	30%
ヘクトル	90%	60%	45%	35%	50%	25%	30%
オズイン	90%	40%	30%	30%	55%	30%	35%
セーラ	50%	50%	30%	40%	15%	55%	60%
マシュー	75%	30%	40%	70%	25%	20%	50%
ギィ	75%	30%	50%	70%	15%	25%	45%
マリナス	120%	0%	90%	90%	30%	15%	100%
エルク	65%	40%	40%	50%	20%	40%	30%
プリシラ	45%	40%	50%	40%	15%	50%	65%
リン	70%	40%	60%	60%	20%	30%	55%
ウィル	75%	50%	50%	40%	20%	25%	40%
ケント	85%	40%	50%	45%	25%	25%	20%
セイン	80%	60%	35%	40%	20%	20%	35%
フロリナ	60%	40%	50%	55%	15%	35%	50%
レイヴァン	85%	55%	40%	45%	25%	15%	35%
ルセア	55%	60%	50%	40%	10%	60%	20%
カナス	70%	45%	40%	35%	25%	45%	25%
ダーツ	70%	65%	20%	60%	20%	15%	35%
フィオラ	70%	35%	60%	50%	20%	50%	30%
ラガルト	60%	25%	45%	60%	25%	25%	60%
ニニアン	85%	5%	5%	70%	30%	70%	80%
イサドラ	75%	30%	35%	50%	20%	25%	45%
ヒース	80%	50%	50%	45%	30%	20%	20%
ラス	80%	50%	40%	50%	10%	25%	30%
ホークアイ	50%	40%	30%	25%	20%	35%	40%
ガイツ	85%	50%	30%	40%	20%	20%	40%
ワレス	70%	45%	40%	20%	35%	35%	30%
ファリナ	75%	50%	40%	45%	25%	30%	45%
パント	50%	30%	20%	40%	30%	35%	40%
ルイーズ	60%	40%	40%	40%	20%	30%	30%
カレル	70%	30%	50%	50%	10%	15%	30%
ハーケン	80%	35%	30%	40%	30%	25%	20%
ニノ	55%	50%	55%	60%	15%	50%	45%
ジャファル	65%	15%	40%	35%	30%	30%	20%
ヴァイダ	60%	45%	25%	40%	25%	15%	30%
カアラ	60%	25%	45%	55%	10%	20%	40%
ニルス	85%	5%	5%	70%	30%	70%	80%
レナート	60%	40%	30%	35%	20%	40%	15%
アトス	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

GB游戏回味 GAME BOY AFTERTASTE

文/破瓶子

在写这篇稿子时得知GBA上的超任模拟器终于出世，心中不免多了几分喜悦。现在怀旧之风在GBA玩家当中正值流行，不少GBA玩家通过各种GBA上的模拟器找到了当年在红白机、GB、PCE、GG上的那些感动，相信今后随着GBA超任模拟器的不断发展与完善，在GBA上完美重温超任的梦想也不遥远了。另外，笔者也相信在不远的未来里，彩色GB游戏也一定能完美地被GBA模拟，毕竟用电脑来玩掌机游戏太不合适了，毕竟GBC上也有着太多的经典了……



瓦里奥世界2
推出时间：1998年
厂商：NINTENDO
游戏类型：ACT

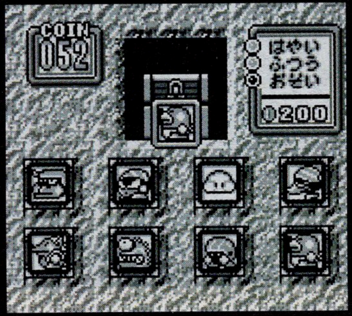


GAMEBOY

GB上的《超级马里奥世界3 瓦里奥世界》使得瓦里奥这个角色一炮打响：大智若愚的样子，恶搞无比的动作，这些鲜明的特点让瓦里奥的形象深深地印在了玩家们的心中，甚至在一段时间内，瓦里奥的人气大有盖过马里奥之势呢。但事隔5年，老任才在不急不慢地推出了其续作，也就是这次要推荐给大家的《瓦里奥世界2》。从标题可以看出，瓦里奥这次已经完全走出了马里奥的影子，成为了一个独立的系列。

由于本作的推出正值GBC出道之时，老任自然要为玩家们展示一下GBC彩屏的威力，因此本作的画面可以说将GBC的彩色屏幕发挥得淋漓尽致（本作虽然为GB/GBC共通游戏，但画面色彩鲜艳度绝

对不比GBC专用的3代差），笔者在当初就是为了本作以及《心跳回忆口袋篇》的彩色画面而去购买了GBC呢。



GAMEBOY

就如同《马里奥》、《星之卡比》一样，任天堂推出的大多数动作游戏都以轻松、有趣作为主要的游戏风格（不过这也导致了很多玩家感到任天堂的游戏都是给正太和罗莉们玩的……），本作也同样如此。本作中瓦里奥第一次成为了一个名副其实的“不死身”，游戏取消了传统动作游戏中的血槽或生命数，因此玩家们在游戏中可以充分体验到前所未有的爽快乐趣。当然，这并不是说瓦里奥从此无敌了，游戏中的敌方角色还是会给瓦里奥造成许多技巧上的障碍哦。瓦里奥在本作中还有着各种各样的状态：喝醉、中毒、尸变、压扁、燃烧等等，这些特殊状态一方面是敌方角色给瓦里奥造成小阻碍，同时也是瓦里奥通过各种关卡或者到达各种隐藏角落的方法哦，具体的情况玩家在游戏过程中就可以慢慢体会出来了：）

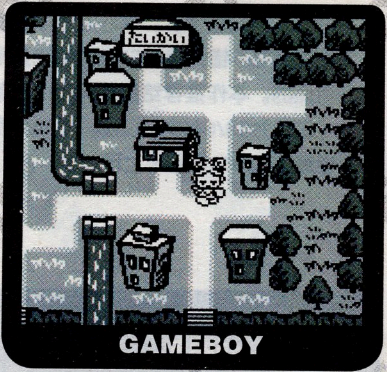
说到本作的游戏性，笔者可以给出满分。本作第一次在系列中引入了分支剧情，一共有五种结局，也就是说玩家即使玩五遍也会感到新鲜实足。而游戏中各种隐藏的要素又实在太多了：隐藏的金币、隐藏的迷你游戏、隐藏的分支剧情……游戏关卡中的谜题也需要玩家动足脑筋，这也是系列作品一贯的特色了。

如果你玩过GBA上的《瓦里奥世界Advance》而曾经错过这款《瓦里奥世界2》的话，那就赶紧去试试吧！（本作可通过GOOMBA烧到GBA卡上玩）

在游戏中发现！电子宠物2
推出时间：1997年
厂商：BANDAI
游戏类型：SLG

还记得当年曾经风靡大街小巷人群的“电子宠物”么？那个不起眼的小小便携游戏机，装着在当时看来是一个充满创意的育成小游戏，从日本开始，一阵大风席卷了整个亚洲。国内当时也诞生了无数的仿制产品：有宠物鸡（是纯种鸡，不是原作中的外星鸡……）、宠物猫、宠物狗，甚至还有宠物人（汗～）……扯远了，不过从这些可以看到，“电子宠物”不只在日本，在国内它也拥有极高的人气！因此这次笔者特别找出了这个GB上的“电子宠物”来推荐给DDMM们玩。

作为GB上得游戏，其效果自然比起那个小型便携机有了质的飞跃。除了画面变得细腻外，游戏的内容也借着GB卡带容量的优势变得丰富无比。Bandai之前在小型便携机上推出的《在森林中发现！电子宠物》和《在大海中发现！电子宠物》中的宠物全部在本作中登场，加上本作原创的宠物，共有26种不同的可爱宝贝等着玩家





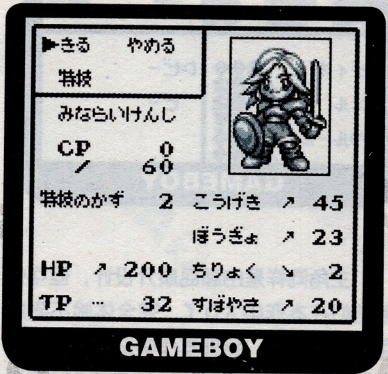


去养育呢。游戏相对GB上的第一作主要是增加了地图以及更多的宠物动作和表情，如此在前作中玩家看腻宠物表情的情形将一去不复返。与前作一样，本作充分展现了GB游戏联机对战的乐趣，当玩家将自己心爱的宠物养育到成年后就可以与好友进行通信对战，参加赛跑、选美等各种各样的小游戏哦。

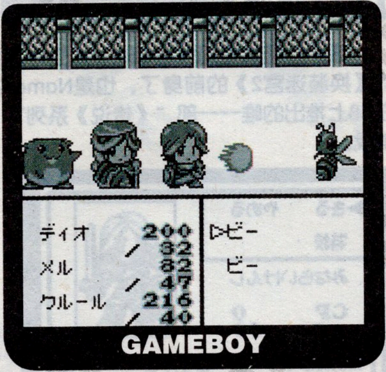
当然本作也有着缺点。在原先的小型便携机上玩家是24小时养育着宠物的，这样可以增加一定的真实性，但可惜本作并不支持GB游戏的真实时钟，关机了宠物也就不在成长了。不过Bandai将“《电子宠物》系列”移植到GB上的做法确实比当初移植到土星SS上的做法要明智许多了。本作为GB/GBC共通游戏，GBA玩家可以通过GOOMBA烧到卡上玩。

幻想传说：换装迷宫
推出时间：2000年
厂商：NAMCO
游戏类型：RPG

这部作品就是如今在GBA上大受好评的《换装迷宫2》的前身了，也是Namco在GB上推出的唯一一部“《传说》系列”游戏。



其实早在这部作品中，Namco“换装”这一新奇的系统便已获得了预料之外的好评，Namco充分抓住了当时育成游戏大热的特点，将育成要素巧妙引入了一个RPG中，这不得不说是一个创举。游戏讲述了一对孪生哥妹（GG和MM）在命运的安排下担负起了拯救世界的重任。本作中的服装相对GBA的2代似乎少了一些，而且在原作角色的服装上也只登场了《幻想传说》中的几名角色。但本作的战斗系统却与系列有着本质的不同，采用的是纯RPG式的战斗方式，这也造成了后期速度快的Boss行动周期大大小于我方而增加了游戏的难度。本作也有另外一个亮点，那就是我方队伍中的第三名角色是一只会变身的宠物，它的变身除了要靠等级的提升外更要取决于战斗中玩家对它发出的行动指令，比如一直让它攻击就会变身成偏重攻击力的怪兽。



主角同样是由藤岛康介设计，但可惜角色们在本作中太Q了，完全体验不到藤岛的人设魅力，另外本作中没有人物的语音也确实是一个遗憾（2000年的GBC作品大多已有人声配音了）。幸好游戏中的魔法发动画面蛮不错，相对GB同类游戏还是可圈可点的。本作推荐给系列的Fans收藏吧！（本作为GB/GBC共通游戏，GBA玩家可以通过GOOMBA烧到卡上玩。）

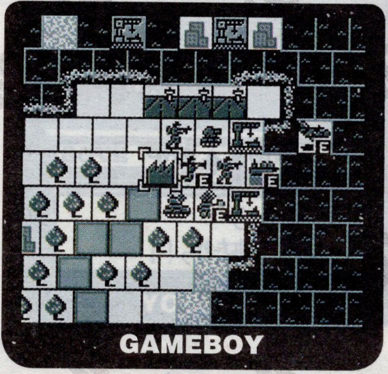
GB战争2
推出时间：1998年
厂商：HUDSON
游戏类型：SLG



现在的GBA玩家一定知道GBA上“《Advance War》系列”吧？其实它的前身正是GB主机上的“《GB War》系列”。当初任天堂在GB上的一代第一次让我们感受到了GB上的SLG也是这么好玩。时隔N年，由Hudson负责开发的2代相对前作已经有了很大的提升，具体表现在游戏的速度上，一代中动不动就要等电脑思考几分钟的情况已经改善，玩家们终于可以连贯地把游戏进行下去了（Hudson也在GB上推出过《GB战争Turbo》，就是一代的速度加强版）。

牧场物语：日出而作，日落而息，把梦想中的田园生活握在手中。

GB的“《GB战争》系列”是没有指挥官设定的，虽然没有了像GBA《Advance War》中指挥官的技能，但这样也更加能够表现战争的真实性。玩家通过



GAMEBOY

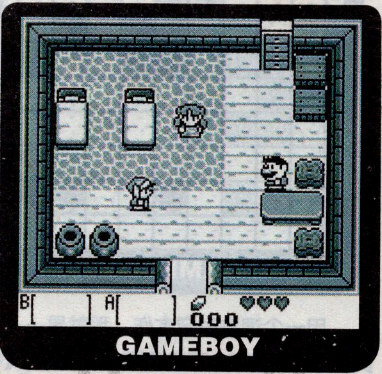
占领城市，取得收入，再生产海陆空二十余种兵器来与地方进行军事上的对抗。在游戏中共准备了50张以上的地图，而地图编辑模式中玩家更可以制作出最大30×30的地图来游戏，使用自己的原创地图与朋友进行通信对战吧！（本作为GB/GBC共通游戏，GBA玩家可以通过GOOMBA烧到卡上玩。）

赛尔达传说 梦见岛DX
推出时间：1998年
厂商：NINTENDO
游戏类型：ARPG

任天堂的游戏真是多种多样，这里向大家提到的又是一部被传为佳话的任天堂制作的GB游戏《赛尔达传说梦见岛DX》。其实《赛尔达传说梦见岛》早在93年便出现在了GB上，当时凭借游戏本身出色的素质立即成为GB上最佳ARPG的代表之作。在GBC推出时，老任又推出了一个彩色的版本，就是这款《DX》。虽说只是彩色化，其实游戏还是加入了很多额外新要素的，比如增加了一个用到GBC彩色画面的迷宫等等。



GAMEBOY



GAMEBOY

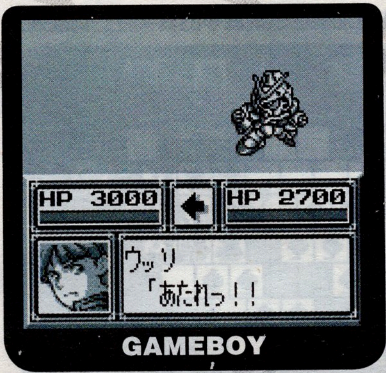
其实在笔者心中，“《赛尔达》系列”一直都是ARPG的No.1，它追求的是利用技巧和头脑来破解各个迷宫中的谜题，而不是像《圣剑传说》那样靠等级来决定一切，“《赛尔达》系列”中是没有主角等级设定的，有的只是各种武器和道具的巧妙运用以及那简单却又不简单的神奇乐趣，任天堂就是靠着这种“游戏的本质”创造了

一个又一个经典之作。本作也属GB/GBC共通游戏，而任天堂之后推出的两部GBC游戏《赛尔达传说 季节之杖》和《赛尔达传说 时之琴》则为GBC专用游戏，我们一并收入到了光盘中，希望赛尔达Fans能够喜欢。

第二次超级机器人大战G
推出时间：1995年
厂商：BANPRESTO
游戏类型：SRPG



用一个词来形容本作，那就是——经典。也许还有不少玩家不知道，其实“《机器人大战》系列”最早是从GB起家的，Banpresto首次将日本众多人气卡通机器人集结到了一个游戏中。在获得了巨大的好评后，Banpresto将《机战》转战到了红白机上，而超任上《第四次超级机器人大战》的出色表现，更使人感到“《机战》系列”似乎将与只有简陋画面的黑白GB永别了。然而Banpresto却出人意料地在GB上推出了这部石破天惊的《第二此超级机器人大战G》（《第二次》的复刻版）。

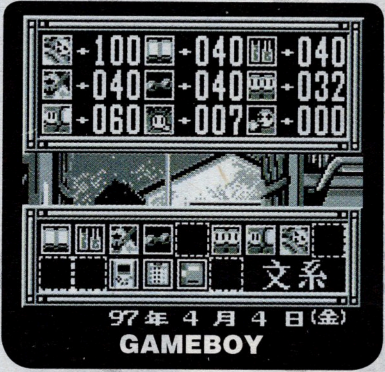


相比起红白机上的《第二此超级机器人大战》，本作在剧情和战斗群体上多出了《机动战士V高达》和《机动新世纪G高达》的部分，这也是迎合了当时日本《G高达》拥有的极高人气。画面表现上，本作与红白机上的《第二次》相比也有了巨大的改观，本作在战斗时已经可以感觉到一种“爽快感”，而不是红白机上战斗的僵硬感觉。“《机战》系列”一直都是凭借着众多人气机器人的同台演出以及忠实原作剧情而获得广大Fans认可的，本作在这点上做得还可以（当然加点NB剧情还是必需的），但《G高达》方面登场角色的不足确实让人感到可惜。本作在国内有着极好的口碑，相信不少高达Fans和机战Fans都是从本作开始才慢慢地喜欢上高达、盖塔等等机体的吧？因为《第N次机器人大战》和GBA上的几作《机战》在剧情上是互不相干的，因此本作直至今日还是具有相当的可玩性哦。

玩家语录：日子长了，对一个破碗也会产生感情……我还是爱我的GB啊。

心跳回忆口袋篇
推出时间：1999年
厂商：KONAMI
游戏类型：SLG

GB上的两部《心跳回忆》也是本次怀旧之旅的重点观光项目哦˘o˘。



Konami的“《心跳回忆》系列”在那个时代曾经以完美的人设、真实丰富的生活事件而捕获了多少少哥少弟的心！虽然如今该系列的人气已经大不如前，但之前作品的光辉却并没有随着时间的推移而减弱！GB上的《心跳回忆》就是其中的一部。虽然这是一部移植作品，但从游戏中我们还是可以强烈感受到Konami的用心。游戏画面可以说完全发挥了GBC 56色的色彩，看上去几乎与超任版处于同一水平。更值得玩家们称道的是：本作中的语音简直多到令人感动的地步了！到处都可以听到MM们的“阿拿大”、“阿姨西带路”、“亚美代”（旁人：喂……你那种东东看多了吧？-__-III）。游戏分成两个版本发售，不同的版本中会有不同的MM登场哦，其中当然也包括后来心跳资料片中的虹野沙希等等。



“《心跳》系列”之所以能够击败其他众多的恋爱游戏，主要靠的还是游戏中超多的事件和多彩的迷你游戏等等，身为掌机上的《心跳》，本作在这些方面都丝毫没有缩水的迹象，该有的剧情仍然保留，该发生的事件还是会发生：学校的运动会、文化节，每年的庙会、社团旅行，把玩家带进了一个超级真实的虚拟世界中，而MM们也各有特色，使得不同品位的GG们都可以在此找到自己的另一半。游戏还附带了一个Konami《狂热节拍》的迷你小游戏，使得本作可以说是物超所值了吧。另外，游戏也可以通过通信线来与朋友交换游戏中的数据等等。

实在太期盼Konami能够在GBA上推出一部《心跳回忆》了。当然在Konami没有推出前，我们同样可以在GBA上用GOOMBA来模拟这部GB上的《心跳回忆》哦。

GB益智游戏精品赏

文/削りの破坏神

相对于N64游戏的稀少可怜而言，历经十年沧桑的GB所拥有的游戏真是可以用“浩如烟海”来形容，仅黑白GB就有近两千多个软件，支持彩色的GBC的软件数量更是远远超出了黑白GB，其丰富程度令人有种“乱花渐欲迷人眼”的感觉，而且这其中不乏相当数量的精品。随着最近超强GB模拟软件GOOMBA的推出，我们不需要去电玩店苦苦寻觅就可以在GBA上玩到GB那数以千计的游戏了。

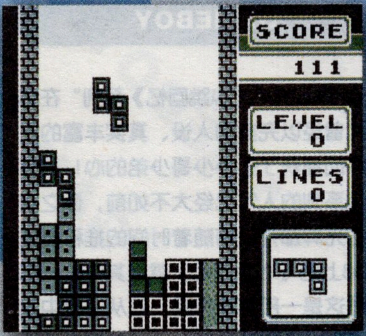
“玩物不丧志”、“寓教于乐”是我们玩家追求的两全境界。在众多游戏类别中大概要属益智类游戏最符合这个要求了，笔者也一向是对此类游戏情有独钟，正好借这个机会撰写此文把GB上的一些益智游戏经典作推荐给读者们。

OK，快拿起心爱的GBA，打开电源，向自己的头脑挑战吧！

俄罗斯方块

厂商：BPS/任天堂 | 年代：1989 | 容量：256K | 精品指数：★★★★★





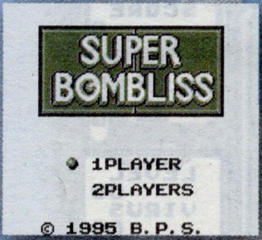
提到益智类游戏就不能不提到大名鼎鼎的《俄罗斯方块》，可能连设计者Alexey PazhitvovA也没有想到，如此简单的小小一款游戏居然风靡了整个世界，而且其带动的“方块”风潮即使在十多年后的今天也没有衰退的迹象，这只能归功于真正的“游戏性”。在九十年代初期的“方块热”席卷全国，一时间几乎人人都成了摆“积木”的个中高手，《俄罗斯方块》也成了“锻炼大脑、提高智力”的最佳代表。记得笔者当时也是狂热的爱好者，与父母一起摆方块其乐融融，曾经在FC版创造出连消500多排的记录（不知道是高是低，汗。编语：小编我当时的纪录是818，至今记忆犹新，呵呵）。

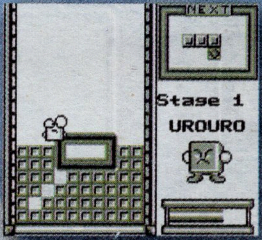
GB版的《俄罗斯方块》是和GB同一时间推出的，距今天已经有快15年了，然而这丝毫不能减弱蕴含在其中的夺目光彩。当年仅有黑白液晶的GB正是在这个软件的推动下销量节节上升，为最终击败诸多对手统一便携主机市场江山打下了很好基础。游戏的画面十分简单朴素，没有华丽的背景和过多的修饰，有种简洁的美感，可以让玩家专心于搭方块而心无旁顾。音乐特别值得一提，使用GB的简单音源完美地演奏出了俄罗斯民间乐曲，动听悦耳之极，这才是真正的“俄罗斯”方块啊（一直很奇怪游戏为什么不叫Russian Blocks，汗）。

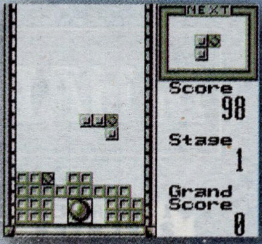
虽然2001年GBA上由THQ推出了色彩鲜艳、模式众多的《俄罗斯方块世界》，画面效果远胜本作，但却总觉得喧哗了一些，冲淡了游戏的本质。玩家不妨偶尔抛却浮华，静下心玩一下这个始祖版《俄罗斯方块》，体验返朴归真的感受。

超级炸弹方块

厂商：BPS | 年代：1994 | 容量：1M | 精品指数：★★★★☆







《俄罗斯方块》奠定了下落型游戏的基础，也成为了一座后来者无可逾越的高峰。虽然很多游戏制作者在其基础上进行变革，比如3D化，对战等等，希望能够创造出更具游戏性的作品，但都没有获得太大的成功。个人感觉BPS（全名Bullet Proof Software，防弹软件？汗）出品的《超级炸弹方块》（又称《爆炸俄罗斯》）是诸多进化作品中比较成功的一个。

与《俄罗斯方块》的规则类似，界面也颇有几分相同之处，仍然是堆积下落的方块，但游戏别出心裁地引入了“炸弹”这个关键要素，每一个方块中都含有一颗或者几颗“炸弹”，一切以炸弹为中心，于是产生了与《俄罗斯方块》完全不同的玩法。不像《俄罗斯方块》那样把方块填满一排就可以消去，这一排中必须要有“炸弹”才行，所以就要求玩家在摆放方块时更留一份心。炸弹有威力的大小之分，一颗小炸弹只能爆炸周围很小范围的方块，但如果四颗炸弹排成一个田字型，就会形成一颗威力巨大的大炸弹，其威力可绝不是小炸弹×4那么简单。既然是炸弹，当然可以进行连锁引爆了，只要经过精心设计就能产生“连环雷”的效果。游戏时爆炸的隆隆之声不绝于耳，令人热血沸腾，特别是用大炸弹一举做掉大片的方块

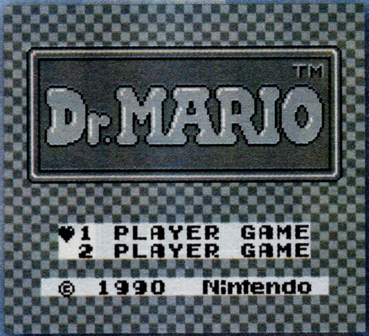
时成就感十足，感觉就好像是在电影《地雷战》中炸死了大批的鬼子（笑）。

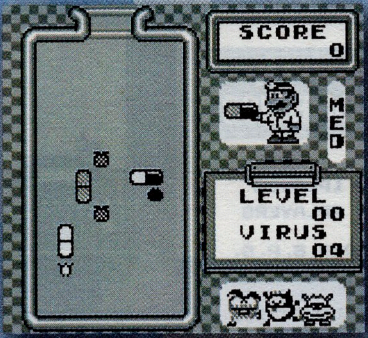
除了传统的搭方块外游戏还有个新颖的“战斗”模式，在这个模式里玩家要使用炸弹作为自己的武器，不停地引爆炸弹去攻击捣乱的小坏蛋。不过这些电脑对手可不会坐以待毙，而是用自己的特殊能力与玩家负隅顽抗，最普通的招就是增加方块层数，还能吃掉炸弹，对抗的精彩程度和紧张程度丝毫不逊于格斗游戏。

本作后来还在GBC上出了个增强的“豪华版”《超级炸弹方块DX》，画面漂亮了很多，增加了一个新的解谜游戏模式，需要利用有限的炸弹把画面内的方块全部消去。笔者当年可是十分痴迷于这款游戏，其喜爱程度甚至超过了经典的《俄罗斯方块》，整天捧着个GB沉迷于炸弹的世界，可惜的是至今没有在GBA上看到它的身影，真是颇为遗憾。

马里奥医生

厂商：任天堂 | 年代：1990 | 容量：256K | 精品指数：★★★★★





任天堂自家作品，虽然也是下落型游戏，但玩法却大不一样。下落的不再是奇形怪状的几何体，而是由三种颜色组合成的胶囊，四个相同颜色的胶囊排在一起就可以消去。不过单纯堆积下落的胶囊没有任何意义，而是要利用搭胶囊来消灭细菌，这是本作与传统方块类最根本的区别，游戏的目的不再是传统的填充，合理地搭配组合才是最重要的。游戏的主要界面就是个大烧瓶，里面是大肆活跃的细菌，人气明星马里奥穿起白大褂当起了医生，有很浓厚的实际意义和生活气息，据说玩这个还能预防感冒哦（玩笑）。

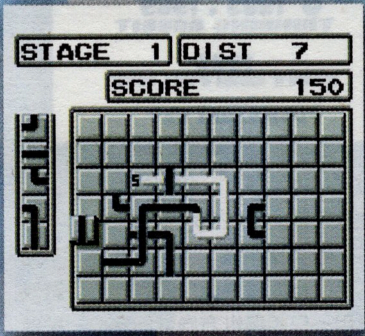
任天堂在本作中表现出的创意实在是值得称赞，在借鉴《俄罗斯方块》的特点时另辟蹊径，创作出了一大经典益智游戏。后来《马里奥医生》还出过FC版、SFC版、N64版，2003年风光无限的《瓦里奥制造》里也有恶搞型的《瓦里奥医生》，也许是为了表达对本作的敬意吧。

另外说一下本人的小发现，不知道大家是否注意到Compile出品的益智游戏《泡泡方块》（Puyo Puyo）与本作有一定程度上的相似呢？同样是下落由两部分组成的方块，而且也是同色抵消，只是它不是以消除画面中的障碍为目的罢了，也许是它借鉴了《马里奥医生》的创意吧。

梦幻水管

厂商：BPS | 年代：1989 | 容量：256K | 精品指数：★★★★





本作是益智游戏大厂BPS出品的另一款益智游戏，不同于前面三个下落型的游戏，十分独特。

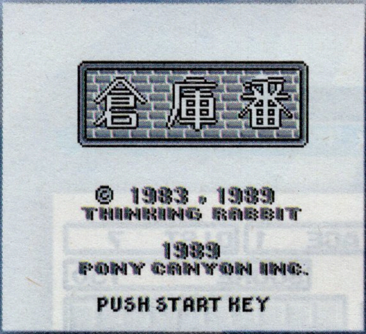
在这里玩家要扮演马里奥，不过目的并不是上刀山下火海去拯救美丽的碧奇公主，你只需要老老实实地做水管工（笑）。游戏的界面是一个大的方格棋盘，上面有一个水管的起始点，一定的时间后水就会从中漫出来，玩家要做的就是把各种类型的水管接起来不让水流出。听起来似乎很简单，真正玩起来可就不那么容易了，水管的形状很多，随机出现的水管不可能总是刚好和目前的匹配，而且游戏的空间也是有限的，不能向某一个方向无限伸展，必须有种全局的观念，瞻前顾后确定水管的大体布局，这样才不至于水快漏出来时手忙脚乱。游戏中特别设计了十字型的水管，可以让水在这一个方格里交叉，巧妙地设计出多个弯弯绕的水管可是会有特别的加分的。

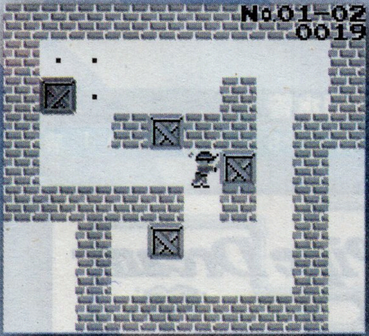
笔者初识本作是在FC上，曾经乐此不疲，每天放学回家作完作业后就开始摆水管，练就出了一身好功夫，觉得自来水厂不把俺请去搞市政建设实在是太可惜了。不过时隔数年，在GB上再接触到本作，发现自己居然已经玩不转了，不一会儿就败下阵来（汗啊）。



仓库番

厂商：PONY CANYON | 年代：1989 | 容量：256K | 精品指数：★★★★





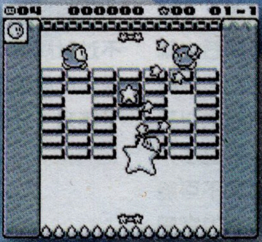
说起“推箱子”，相信没有人会不知道它的大名吧，而在GB上它的名字变成了很日本化的“仓库番”（名字好怪，不知道是不是“仓库管理员”的意思）。游戏只需要用一只手操纵方向就能完成，关键在于“推”，而不能“拉”，所以行动前必须认真考虑推箱子的先后顺序，总之这是个很容易让人着迷的游戏，在成功完成一关后还可以重放刚才的记录，另外还能像FC的坦克一样自己设计谜题。

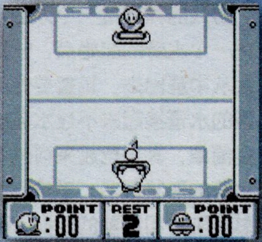
本作在1990年还有第二代，女主角被外星人给抓走了，男主角于是又开始了冒险。画面上基本没有变化，说是个资料片还差不多，多达120关的关卡绝对可以令推箱子迷们再度满足（脑细胞又要死伤无数了，笑）。

卡比打砖块

厂商：任天堂/HAL研究所 | 年代：1995 | 容量：4M | 精品指数：★★★★☆







卡比这个圆滚滚的小家伙自诞生以来就是女性玩家的最爱，除了动作游戏外，它也在其他方面非常活跃，比如卡比弹珠台，卡比方块等等，这里要说的则是卡比打砖块。

逆转裁判：超绝酷毙的法庭战斗新类型游戏。

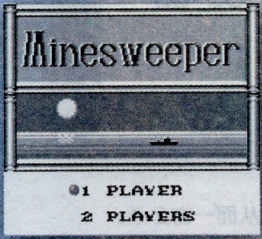
打砖块游戏也是一个很古老的益智游戏了，应该是和《俄罗斯方块》属同一年代，基本游戏方式就是像打乒乓球一样用弹板击球来打碎砖块，同样是规则简单却趣味无穷。1989年任天堂曾经随GB同时推出过一款打砖块，但十分简陋，居然连背景音乐都没有。六年之后的本作借用“《卡比》系列”的名气，以卡比的梦幻世界作为大舞台，对老游戏的内核进行了全新包装。可爱的卡比变成了那个被弹来弹去的小球，当球触到弹板的一刹那按A键卡比就会变回原来的形态攻击力增大，而且不光是在下方有弹板，在其他方向有时也有弹板可以操纵，玩起来的感觉更像桌球。

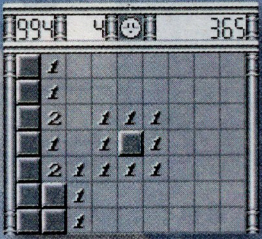
既然是“星”之卡比，星星当然是一个重要的因素了，每一关开始卡比都是驾着星星登场的，游戏中当卡比抓到星星的时候还可以进入地图画面，任选四个奖励关玩迷你小游戏。另外“《卡比》系列”中的诸多敌方角色也会出现在游戏中，关末要用弹球进行Boss战，最终的Boss当然就是DeDeDe大王了。

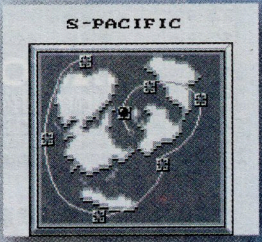
说到游戏的缺点，就是没有什么可以吃的道具，比如加长弹板，多个弹球等等，这使游戏有一点点单调。

扫雷

厂商：PARK-IN-VIDEO | 年代：1991 | 容量：256K | 精品指数：★★★★★







哈哈，想不到吧，GB上居然也有大名鼎鼎的《扫雷》游戏，而且其年代可是比Windows95、Windows3.1上的《扫雷》还要早哦。

《扫雷》这个游戏已经随着比尔盖子的Windows大旗攻占了每一个PC机用户的地盘，如果把Windows也算是一个游戏平台的话，它也许是全世界拥有最大销量和最大玩家群体的游戏了吧（笑）。游戏的界面和Windows版几乎一模一样（不过谁先谁后可一定要分清楚），包括那个熟悉的笑脸，可以在游戏开始前设定难度和键位，只要探出所有隐藏的地雷就算胜利，详细的玩法也不用笔者多说了，估计很多读者都是扫雷英雄，经验比偶还丰富。虽然GB的屏幕太小，不能像Windows版那样有超广阔的雷区，但也不要因此看低了难度，而且在GB上可是没有什么作弊秘技的哦。

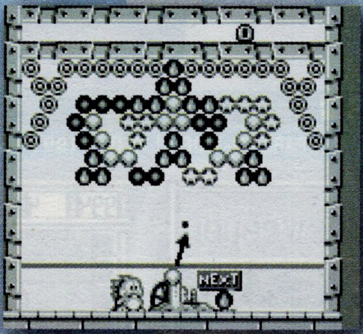
本作中还设计了有点故事味道的“七任务”模式，需要玩家周游世界，排除各地的地雷“险情”。说得这么好听，其实就只有那么一张世界地图，和普通模式的唯一区别就是已经有了一个小小的已被探出区域，玩家要在这个基础上扫雷，换汤不换药而已（好像连汤都没有换……）。

看到这熟悉的画面，是不是很多扫雷英雄们都已经跃跃欲试了呢，呵呵，拿着它在MM面前炫，绝对有超大的杀伤力，不过要小心别弄到自己没得玩了哦。

泡泡龙

厂商：TAITO | 年代：1996 | 容量：1M | 精品指数：★★★★





这也是一个经典游戏系列了，最初《泡泡龙》是一款简单的动作游戏，风格很像《雪人兄弟》、《彩虹岛》，其中可爱的泡泡龙角色深得广大玩家的喜爱。不知道Taito忽然动了哪根筋，居然凭空就做出了一个很好玩的益智游戏。

本作也开创了另一益智游戏类型，与方块类截然不同，要利用同色抵消的原理发射泡泡来消去画面上方所有的泡泡，有时还要恰当利用墙壁的反弹，游戏的重点是考验玩家的观察力，能否在大堆的泡泡中发现关键要害从而一击必杀。

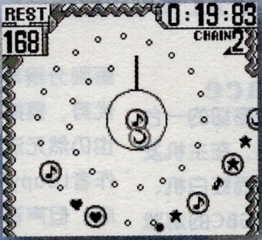
一直感觉本作是女性玩家向的游戏，男性玩家似乎并不怎么感冒，难道就是因为其过于卡哇伊的卡通风格吗？

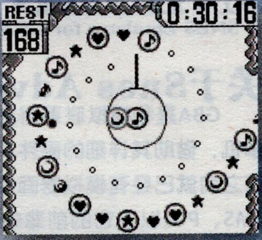
玩家语录：当我拿起GBA时，同事都在笑我，直到我玩起来。

益智球

厂商：MITCHELL | 年代：1999 | 容量：4M | 精品指数：★★★★☆







本作给人第一印象是很类似《泡泡龙》，都是用同色的泡泡抵消来进行游戏，而且就连泡泡的类型也很像，只不过《泡泡龙》是在画面下方发炮，而本作是在画面正中发炮。但相似仅此而已，玩起来感觉绝对不一样。

一圈圈的“泡泡火车”排着队坚定地向终点驶去，看似缓慢实际速度极快，一旦到达圆圈的中心即Game Over，给人一种无形的压力。这实际上是变相的时间限制，玩家要比一般的PUZ类多打起几倍的精神，必须眼疾手快，马虎不得，快速发炮将“泡泡列车”KO。连锁抵消在游戏中非常有用，爽快感自不必说，更重要的是能消去大串泡泡来争取存活时间，可以说是一定要掌握的技巧。游戏的背景音乐很悦耳动听，不过当快Game Over时音乐就立刻变得十分紧张，让人不由自主心跳加快。

迷题模式也是本作的一个玩点，一共五十关！在这个模式里玩家必须精打细算，很好把握连消要素，利用有限数量的泡泡把给定的泡泡全都消掉，非常锻炼头脑，充分体现了“益智”二字。

结语

其实GB上的益智类游戏远不止笔者以上介绍的九个，笔者玩过的还有《挖金子》、《弹珠台》、《黑白棋》、《跳棋》、《麻将》、《扑克》，甚至还有Nokia手机上著名的《贪吃蛇》呢，不过有些游戏也许应该归为桌面、棋牌游戏类更恰当些。限于篇幅所限，笔者仅作抛砖引玉之举，只选出了个人认为最经典的九个，浩瀚的GB软件海洋中是否还有更好玩更适合你的益智游戏就等待着你自己来发现了。

掌机模拟超任的希望

GBA上的SFC模拟器

SNESADVANCE

the SNES Emulator for GBA

文/微风

关于Snes Advance

GBA是和模拟联系得最为密切的一台掌机，借助其详细的硬件资料，在主机发布之前就已经有模拟器面世，而红白机、SMS、PCE以及它的前辈GB、GBC的游戏也毫无阻碍地在GBA上再现，甚至达到了令人惊讶的完成度，这都归功于GBA强大的CPU和可编程硬件，然而模拟的目标是永无止境的，程序员们又把魔爪伸向了一度被誉为其性能永不会被GBA超越的SFC（超级任天堂）。

虽然SFC的CPU限于当时的技术性能非常有限，但作为一款曾经风靡世界的家用主机，其性能在同一代主机中可谓所向披靡，如果在2月18号前向人提起在GBA上进行SFC的模拟，绝对会被认为是痴人说梦话，然而18号之后，一款名为Snes Advance的模拟器彻底打破了这个模拟之谜，作者Loopy向世人展示了这款奇迹般的模拟器，最初模拟成功的是经典射击游戏《雷电传说》。

该模拟器在最初发布时确实被绝大多数人误以为是一个愚人节前的小插曲，然而经过测试后大家发现这款模拟器不但确实地在GBA上模拟了SFC游戏，而且借助优秀的核心令其模拟程度非常不错，不少游戏都能基本正常的运行，这其中带来的轰动是自然的。

GBA和SFC的性能差距并不大，在CPU、内存方面GBA占优；而声音部分和画面分辨率是作为家用主机的SFC最大的优势，模拟的进程自然非常艰难，到目前也仍然无法支持声音，对于模拟的目标，作者Loopy对图形方面的模拟倒是满怀信心，但声音部分却仍然不敢肯定，毕竟拥有拥有SONY数码8音源，立体声4音源的SFC并不是一台小掌机可以轻松模拟的，另外SFC还拥有不少周边系统和加强芯片，所以即使是Snes Advance最终版本，受限于GBA的性能，在运行速度和声音模拟上也不可能达到完美，只能用其他方法来进行优化，声音部分目前可能用到的方法是通过修改SFC的游戏ROM，把里面的声音部分换成较低品质采样来减轻对主CPU的负担和降低声音输入的要求；而游戏运行速度方面，除了对程序代码进行优化外，还有对超任游戏ROM打加速补丁（Speed Hack），取消游戏未使用的硬件部分模拟来加快运行，另外某些日本的爱好者们已经开始对GBA的主CPU进行超频来改良运行速度。



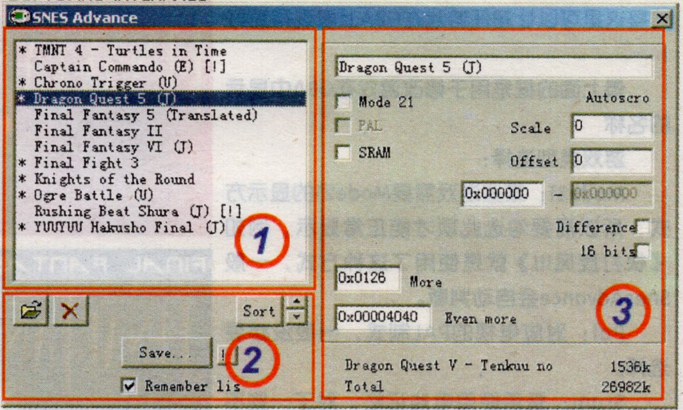
目前SnesAdvance更新了第一个正式版本，虽然版本号是0.1，但在图形和速度上相对最初版已经有了飞跃，《恶魔城XX》、《圆桌骑士》、《快打旋风III》等游戏都能正常地运行，下面大家跟着我来自己制作GBA上的超人游戏吧！

和其他GBA模拟器一样，这款模拟器也需要把自身与SFC的游戏ROM结合在一起，作者把程序代码和前端结合了在一起，所以制作起来非常简单，不过要对游戏进行优化、参数调整则相对复杂，首先给大家说一下主界面参数的作用，对参数不感兴趣的读者可以直接跳过这块看下面的游戏制作例子。

参数说明

运行目录中的主程序snesadvance.exe，出现如下界面，首先给大家大致讲解一下窗口中各个选项的作用。

SENS ADVANCE SOFTWARE INTERFACE



（1）第一部分：游戏列表

这里列出了需要制作的超任游戏的列表，游戏可以按窗口左下的打开文件夹图标添加，添加的超任游戏必须是正确的游戏ROM，最好是经过工具校验的，细心的读者会发现在游戏列表中的游戏有带星号和不带星号的区别，这里的星号是指在游戏配置文件snesadvance.dat中有记录的标志，意味着该游戏曾经制作过的或是已经被模拟器优化调整过的，因为GBA模拟SFC的难度非常高，除了对核心的模拟外，还需要分别对每个游戏进行单独的调整来优化模拟的效果，这些效果包括：加速、背景画面整理、调整游戏画面位置、提高兼容性等，这里需要提到的是Snesadvance的Superdat文件（就是snesadvance.dat这个文件），该文件就是记录着对超任游戏模拟优化的数据，由于是单纯的文本配置文件，所以我们也可以自己来添加数据来优化模拟超任游戏的效果，由于涉及到不少专业的知识，关于Superdat的编写我会在文章后面给大家讲解。



（2）第二部分：文件操作

这个部分可以进行游戏添加、删除、过滤和游戏打包制作成GBA格式的操作，可以添加游戏ROM；可以删除游戏列表中选中的游戏；Sort 是过滤游戏的按钮，可以让游戏列表按字母顺序排列，按右边的小箭头可以改变游戏列表的位置排列；在完成添加游戏后，按 Save... 完成游戏ROM的制作，成品为GBA后缀的游戏ROM，另外勾上Remember List可以记录目前的游戏列表。

（3）第三部分：参数调整

由于家用机SFC和掌机GBA的区别，通过调整这里可以让超任游戏在GBA上表现得更好！

最上面的框是用于修改游戏在GBA中显示的名称

游戏类型选择：

Mode21：某些游戏需要Mode21的显示方式，所以需要勾选此项才能正常显示，例如《快打旋风III》就是使用了这种方式，一般SnesAdvance会自动判断。

Pal：对应电视的PAL制式，一般没必要选择。

Sram：是否使用电池记忆，对于一些不需要记忆的游戏则不用此项，其他RPG、SLG等要用到记忆功能的则需要选择。





模拟画面调整

下面的几个调整模拟效果的项目，一般在Superdat里有优化的游戏，这几项都是经过调整到最佳效果的，，只需更新新版的Superdat就行。即使没有针对优化，把它们都设置为0也可，不需要人为修改，当然我们也可以自己DIY，需要自己DIY的读者继续往下看。

由于超任的屏幕要比GBA的大不少，而且目前模拟器并不支持画面缩放，所以无法在GBA上完全显示超任游戏的画面，SnesAdvance作者Loopy采用了一种自动卷轴（Autoscroll）的方式来解决，自动卷轴的意思是定位一个画面的中心点，随着中心点的移动而卷动画面，这样来解决GBA的小屏幕显示超任相对大屏幕的问题，但相对于其他GBA上的模拟器的自动缩放，这种方式有利也有弊，采用自动卷轴会使一些画面部分看不到，例如人物的血条、能量槽等，毕竟鱼和熊掌不能兼得。

自动卷轴（Autoscroll）的效果受Scale和Offset两项的影响，这里有个公式：

卷轴位置 = （地址1-地址2） * scale%（比例百分比）+ offset（偏移值）

Scale（比例）：Y轴正比例数值，在Offset为0时也可以理解为向上移动的比例（数值范围是1~100，建议为25~30）。

Offset（偏移）：Y轴向下移动的偏移量，在Offset为0时也可理解为画面向下移动的数值（数值范围是1~100，建议为25~30）。

地址1是指在超任画面中作为中心的目标角色或物体的纵坐标位置，在下面的地址栏1里填写。

地址2是指人物对应背景的偏移地址位置，必须钩选上Difference才能填写。

钩选16bit则以16位地址格式来填写。

More和Even More这两个栏都是用于背景修整的。

More栏用于双背景层模拟，由于超任支持对背景中单独的图像活动块进行优先权调整，而不幸的是GBA并不支持这个功能，所以导致在模拟许多游戏时候背景都会有错误，在这里我们可以通过GBA的两个背景图层来模拟超任的优先权效果，把优先权低的放在一个图层，优先权高的放另一个图层，从而解决背景花屏问题。关于活动块的位置，可以通过用GBA模拟器VBA运行未打补丁制作的超任游戏，然后选择工具栏（Tools）的活动块查看器

下面是三张图的比较

NORMAL
这是没经过调整的画面位置



SCALE 8
这是向上调整尺度为8的画面



OFFSET 24
这是向下调整尺度为24的画面



我们的承诺：选择《掌机地带》，让您遗憾不再！

（Title Viwer）来查找，地址为“0x60000000”，如图所示：

TITLEVIWER



而Even More则用于调整GBA在模拟超任游戏时图形内存的大小，优化这栏能提高画面的模拟效果。

参数部分由于涉及到许多硬件知识，不少地方比较难懂，所以如无特别需要或爱好，不用深究其原理，只需等待新版的SnesAdvance或常更新SuperDat文件来提升模拟的效果，理解这些参数的意义后，我们来实际制作一个游戏。

制作范例：

以下以《忍者龟》四代为例子。

官方版：

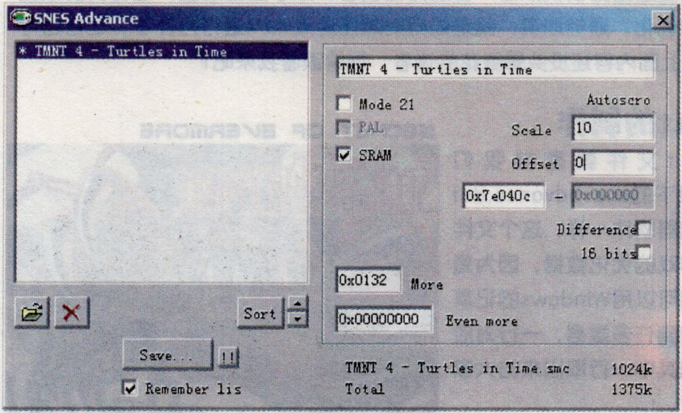
1、在光盘上找到《忍者龟》四代的游戏ROM，ROM名为：TMNT 4 – Turtles in Time.zip

2、由于制作工具不支持压缩文件，所以得把TMNT 4 – Turtles in Time.zip解压到硬盘，名为：TMNT 4 – Turtles in Time.smc

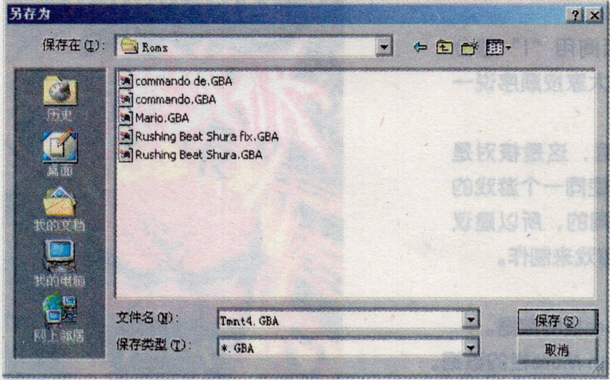
3、把官方版的Snes Advance解压到硬盘，例如D:\snesadvance下。

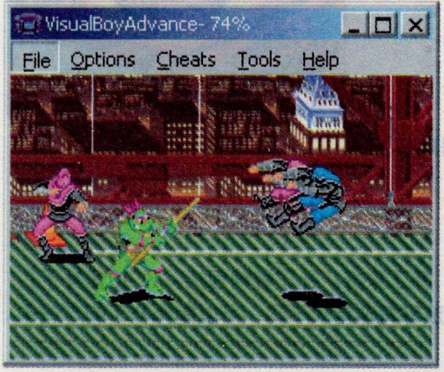
4、由于《忍者龟》四代是经过优化的游戏， 当然我们也可以适当修改其中的

Scale项和Offset项来调整游戏画面的位置。



5、按下Save键，选择好保存的位置，如图





6、OK，用我们的GBA模拟器VBA来试一下游戏效果



当然，对于某些想挖掘该模拟器一切能力的读者，除了上面这些，还有我们最重要的SuperDat文件优化，通俗地说，就是如何对超任游戏ROM进行打补丁，让它运行得更好，如果看了上面内容还没头晕眼花的读者，继续跟着我来吧！

SuperDat的制作

SuperDat文件就是指我们SnesAdvance目录下的snesadvance.dat文件，和许多模拟器软件一样，这个文件记录着针对某些游戏的优化数据，因为是纯文本文件，我们可以用Windows的记事本打开，大家会看到许多数据，一行对应着一个游戏，我把其中一行取出来给大家讲解一下格式：

AAA82126|Knights of the Round|4|0|0|128|0|C|71=42

大家可以看到，每项间用“|”号分开，共有九段，下面我给大家按顺序说一下每段的作用：

1、游戏的CRC32数据，这是核对是否为一个游戏的标准，即使同一个游戏的不同版本，其CRC也是不同的，所以建议大家使用标准CRC的超任游戏来制作。

2、游戏的名称

3、标志1，也就是More栏的数据。

4、标志2，也就是Even More栏的数据。

5、自动卷轴中的地址1数据（看上文）。

6、自动卷轴中的地址2数据（看上文）。

7、Scale（比例）数值。

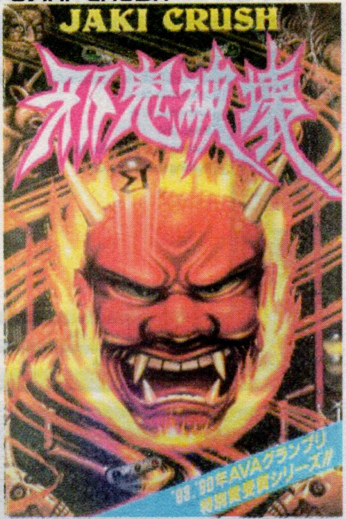
8、Offset（偏移）数值。

9、补丁数据，可重复填写，用“,”号隔开。

SECRET OF EVERMORE



JAKI CRUSH



毫无疑问，我们最需要的就是第九段：补丁数据。补丁数据包括：1、加速补丁；2、提高兼容性补丁等，由于不同游戏的方法都有非常大不同，所以制作补丁的方法也各异，下面我给大家说制作补丁的原理吧。

1、加速补丁

原理：因为超任是家用主机，上面的所有游戏都必须同步电视的刷新率，当游戏中完成了一个帧时，整个系统就会进入空闲状态，这个周期里CPU不会做任何动作，直到下一帧的开始，很明显，这是非常浪费CPU资源的，通过对游戏ROM打补丁我们可以略过这个空闲部分，让CPU一直处于工作状态，从而提升了运行的速度，当然，提升速度的方法有许多，这里同步刷新率的问题只是其中之一，不过原理都是一样的。

2、提高兼容性补丁

原理：由于目前SnesAdvance在模拟超任的硬件方面仍然不完整，例如Mode7的抽线和旋转效果；HDMA效果以及声音芯片SPC700的模拟等，某些游戏在核心模拟上并不会有问题（SnesAdvance在核心方面的模拟已经很优秀了），但由于要检测这些部分是否正常，否则拒绝运行，从而导致该游戏模拟不能，现象为在某个画面中卡死等，我们只要绕过这些部分的检测就能正常运行游戏，而提高兼容性的补丁就是利用这个原理。

了解了制作补丁的原理，下面给大家介绍一下制作补丁的必须工具：SnesAdvance的Debug版本和最优秀的GBA模拟器VBA。

首先我们得使用光盘附带的SnesAdvance的Debug版本，这个版本专用于调试，可以手动控制游戏的运行。使用方法：

先去掉目录下的snesadvance.dat文件（改名或备份一下），然后用Debug版本snesadv_debug.exe制作需要修改的游戏，然后用模拟器VBA运行，可打开VBA工具栏里的各项观察器来观看游戏的运行过程（必须开启自动更新），调试中需要用到：R键（按住）：按正常速度运行游戏，松开键则中断；L键：一步步运行游戏，适合逐步调试；按住L键再按R键：缓速运行游戏，比较适合定位中断。

游戏状态调试

通过GBA模拟器VBA的工具栏下的查看器，我们不难弄清楚游戏运行的状况，许多模拟的问题都可以通过修改游戏代码来解决，例如通过使用内存查看器（Memory Viewer），我们可以在2030020位置查看到目前CPU的状态（记得勾选上自动刷新），打补丁也是在这个位置查找数据修改。由于这里显示的只是CPU返回的代码；我们可以使用SnesAdvance的Debug版本里一个名为opcodes.txt的文件进行翻译这些代码的意义，然后做出适当的修改。

模拟界确实是最能产生奇迹的地方，SnesAdvance让我们实现了在被窝里玩超任游戏的梦，虽然还有许多需要完善的地方，但这个奇迹般的开始让我们看到了希望。对于这两款性能相近的主机，要指望GBA能完美运行所有超任游戏是不可能的，但通过各种模拟优化的手段，我们可以在GBA上玩到越来越多的超任游戏，要实现掌机完美模拟超任的梦，或许得等到Nintendo DS或PSP的到来。

附言：在这期光盘中，我已经附带了给大家制作的几个游戏，它们都是烧写到卡上在GBA真实机测试过，希望大家会喜欢。游戏相关的模拟器和工具可以在光盘对应的位置找到。

任天堂FC游戏专辑：让老玩家回味昔日名作，让新玩家产生全新感觉。

浅谈掌机Rom校验

第二章

文/Puyol

上次给大家大致讲述了手掌机Rom的初期校验法则，不知道大家有没有看懂，为了继续进行接下来的介绍，我在这里将上次所述内容给大家做个大致的回顾：

手掌机游戏Rom的数量和种类极其繁多，收集和整理显得极为麻烦，网上发放的Rom更是各种各样，找到一个适合于自己的收集和校验规则来管理Rom是非常必要的。如何从众多的校验法则里面选出一款规范并且大众化的，正是本文将要阐述的观点。

上一章中给大家简单的介绍了GoodGBA和GBA-Renamer这两个GBA游戏Rom用校验工具，两个工具虽然在命名的形式和命名的过程中截然不同，但重新命名后的Rom结构仍大同小异。GoodGBA是尽可能的将目前所出现的所有GBA Rom归在一起并规则命名，从最新的GoodGBA 2.02我们可以看出，即便是一些爱好者自己制作的电子图书、电子小说也被归纳其中，其数量达到了7108，容量更是达到了惊人的18.2G（普通Zip压缩之后的结果，几乎赶上了巨无霸GoodN64的容量），这对于任何一名硬盘较小或者网速较慢的收集者来说都是恶梦一场，把Rom托付给刻录光盘？这样做很不现实也违背了Rom这个特殊媒质的不确定性。而回过头来让我们看看GBA-Renamer这个比较“现代化”的校验管理命名工具吧，虽然将Rom手动编号看起来非常直观和有成就感，但经过GBA-Renamer处理之后的Rom仍不能冠以完美之名，其实GBA-Renamer只是给原始的Rom做了轻度的“整容工作”罢了，将Rom文件与那些组织的说明文件分离出来，再加上手动的游戏名称和编号，而游戏Rom内部结构并没有进行更改。

其实如果你只是一味的收集，任何一种管理工具都不会有太大的影响，而客观因素如编号、版本、容量、组织等等在Rom名声上的附加只是对Rom所进行的初级美化和修饰罢了，而一个真正的掌机游戏迷收集Rom的目的是为了将其烧录至烧录卡中用真正的GBA主机来玩，那么对Rom的挑选就不能够显得太草率了。玩过D版卡带的朋友应该见识过那些无谓的信息以及存盘问题等种种客观因素对游戏的影响之大吧，未去除Intro广告的D版游戏卡带在开始前都有一段令人不悦的小插曲，更恐怖的是这些恶意不大的Intro有时会破坏Rom的存储区域，使游戏记录无故丢失，这是很多玩家所不愿看到的结果。

为什么会出现这种情况呢，我们知道Rom的出现是由Dump组织从购买的正版游戏卡带中导出的，导出过程的任何差错都会导致Rom在运行途中的问题。Dump小组为了达到给自己宣传的目的，会在导出的Rom中充分利用剩余空间加上自己的广告，而这些Intro广告往往会导致游戏运行的种种问题。正是为了去掉这些Intro广告，理性化的GBA Rom校验规则产生了。

GameBoy Advance Redump Project (or Gets Ass Raped Perpetually)

GBA REDUMP PROJECT

这是一项以完美Dump GBA Rom为目标的Rom Dat制作计划，发起人是SkyBaby，所谓Redump，指的是将存在错误和问题的GBA Rom通过买到原型卡带重新Dump，以达到Rom与卡带尽可能吻合的目的。所以，经过GBA Redump Project出来的GBA Rom，最终都是只含有干净游戏内容的Rom文件，不会有参入任何杂质。而对于第一次发布的含有Intro广告的Rom，则是先通过去掉Intro内容的处理后才放出，不过最终有问题的Rom都会被拿去Redump才能算是完美。存在问题的Rom首先要经过去Intro软件的处理，将原先放置Intro的Rom部分清空，再手动或用软件将清空的部分以00或FF的数据填充，这样Rom才不会因为容量不规范而在烧录的时候出现问题。整个计划的开展和实施受到了众多圈内人士和玩家的支持，SkyBaby等人投入的热情很快得到了回报，而其在更新的频率和规范的严格性上几乎做到了完美。早期为了迎合收集者的胃口，GBA Redump Project同时制作了两套校验文件：有编号和没编号的，有编号的，相对来说有编号的比较受欢迎而没编号的则更容易制作，在编号问题上很多人产生了分歧，性格过激的SkyBaby也渐渐放慢了更新的步伐，最终由于争执不下，GBA Redump Project宣布完全终止。

尽管SkyBaby宣布单方面终止了GBA Redump Project，但仍有不少人继续着这方面的工作，他们以SkyBaby既定的规则为依据对新的Rom重新命名和净化，但很难达到普及和传播的目的，因为没有一个核心组织的凝聚力是他们将自己的工作和成果整合起来。

GBA NO-INTRO PROJECT



不过很快，一个名为GBA No-Intro Project的组织成立了，以SaiBork、NGEfreak、Bigfred为核心的一批志同道合的人，成立了这个与GBA Rom的广告Intro战斗的组织。相对于SkyBaby的GBA Redump Project，他们的核心和领导才能更为明显，分工和协作的良好结合，让人们对Intro的认识更加深入，包括最新的Intro格式的处理，目前很多Dump组

织已经不再简单的将Intro内容加到Rom的开头或末尾，而是经过加密贯穿于整个Rom，而No-Intro Project制作了大量的补丁来去掉这些顽固的Intro，论坛和聊天室也经常会有网友和爱好者提供最新最方便的解决方法，随后No-Intro Project小组还与各个国家的著名掌机网站建立了友好的合作关系，在中国和意大利分别建立了不同语种的镜像站点，大家一同在为清洁的GBA Rom而努力。





另据最新消息，SkyBaby于最近重开了他的GBA Redump Project页面，除了Redump的校验文件外，还加入了大量其它GBA Rom的类型和版本信息，现将其列表如下，希望能让大家对GBA Rom的规格和类型有个直观的了解：

游戏 SOFTWARE

Games – Bad Dumped Dumpe不正确的Rom

Games – Betas 初级存储方式的版本

Games – Cracked 经过设备暴力破解后得来的Rom

Games – Development Demos 官方开发用Demo

Games – Emulator Collections GBA上模拟其它机种的模拟器制作出来的游戏

Games – e-Reader 任天堂专门的读卡器游戏

Games – Fixed 经过修正后能够运行在老的烧录卡上的Rom

Games – Hacked 经过修改后含有Intro、加了存盘补丁或数据经过修改的Rom

Games – MuliBoot 从GameCube光盘中Dump下来具备GBA和GameCube多重启动的游戏

Games – Overdumped Rom数据远远大于原容量的过量Dump

Games – Redump Project 带有唯一纯正信息的Rom

Games – Trained 打上了加强补丁的Rom

Games – Translated Newest 其它语种的初期翻译版本

Games – Translated Older 其它语种的后期翻译版本

Games – Underdumped Dump时候收集到较少信息的版本

Games – Unlicenced 非任天堂官方授权的游戏

硬件
HARDWARE

Hardware – Bioses GBA的BIOS文件

Hardware – Other 其它硬件设备和作弊装置Dump

DEMO

Public Domain – Applications 本土开发的软件和文件观察器

Public Domain – Demos 本土开发用技术Demo

Public Domain – E-Books GBA电子小说

Public Domain – e-Reader 电子读卡器用存档和Demo

Public Domain – Emulators GBA上的其它机种模拟器

Public Domain – Games 本土开发的游戏

Public Domain – Music GBA软件制作的音乐

Public Domain – Scene Intro Demos 各种Dump组织的Intro

Public Domain – Slideshows GBA用幻灯片

Public Domain – Video GBA用电影片断剪辑

Nintendo GameBoy Advance - Games - Bad Dumped	87	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Betas	30	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Cracked	24	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Development Demos	40	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - e-Reader	29	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Emulator Collections	417	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Fixed	28	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Hacked	528	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - MultiBoot	53	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Overdumped	84	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Redump Project	1454	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Trained	120	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Translated Newest	79	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Translated Older	66	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Underdumped	36	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Unlicenced	49	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Games - Unnamed	1094	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Hardware - Bioses	2	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Hardware - Other	6	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Applications	61	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Demos	50	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - E-Books	129	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - e-Reader	1	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Emulators	106	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Games	109	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Music	37	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Scene Intro Demos	131	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Slideshows	118	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Unnamed	2116	CM	RC
Nintendo GameBoy Advance - Public Domain - Video	590	CM	RC

我们杂志光盘中所附送的Rom都是经过GBA No-Intro Project的最新校验文件整理后得出来的，大家可以放心地用在自己的烧录卡上，而对于怎么使用这些校验工具，我会在下期（也就是最终章）给大家详细介绍。

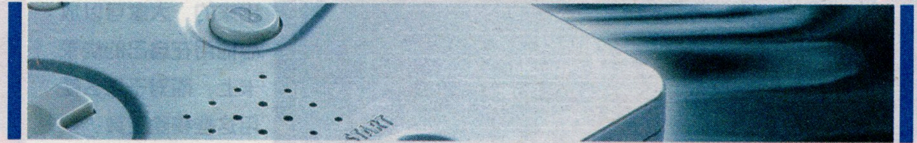
GBA音乐潜力挖掘之MIDI篇

文/GXB

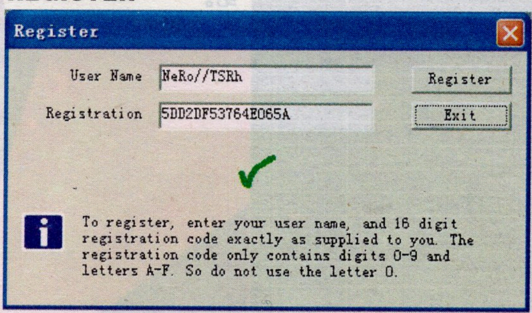
众所周知

由于GBA不支持压缩的采样输出及容量的问题，想要用GBA来听MP3之类的音乐比较困难，就算是GBALPHA这样强力压缩的音乐软件，仍然无法实现这一点。既然不能在GBA上听高音质的音乐或歌曲，那么用GBA听大量音乐的愿望就不能实现么？NO，不要忘了GBA的游戏BGM实现方式。GBA游戏的BGM是采取MIDI+软波表的组合来实现音乐播放的，采取这种方法有它不言而喻的好处，一首MIDI就几百K，一张64M的烧录卡可以装下几百首MIDI。在这我将要为大家介绍在GBA上听MIDI的方法。

到目前为止，在GBA上听MIDI的方法一共有3种，分别是用MAKEBOOK、POGOSHELL和国人elffinal专门编写的MIDI制作软件。这三个软件各有特色：MAKEBOOK生成的MIDI Rom体积小，无MIDI数限制，播放MIDI的音量大，缺点是波表不大准确，有爆音，单声道；POGOSHELL的MIDI插件就是MAKEBOOK的作者编写的，所以效果和MAKEBOOK差不多，较之前者添加MIDI更方便；而国人elffinal编写的MIDI播放软件对MIDI的回放支持的是三者中最完美的，只可惜由于是初版，对MIDI的数目有限制，生成Rom的体积比MAKEBOOK要大得多。下面我详细地为大家介绍这三种方法。



注册码输入。
REGISTER

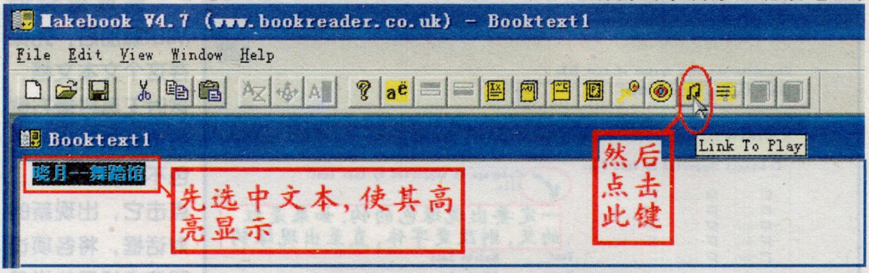


MAKEBOOK是一个功能强大的电子书软件，它不但支持图文混排，还支持MIDI的播放（注册后才有此功能），最新版是V4.8，从V4.7开始支持了对中文字体MIDI的播放。由于今天是介绍它播放MIDI的功能，有关于电子书功能我就不多说了，有兴趣的读者可以自己研究。在MAKEBOOK安装完毕后要输入注册码，这样，软件就有了播放MIDI的功能。

《模拟地带》、《掌机地带》，编织玩家游戏梦想的地带。

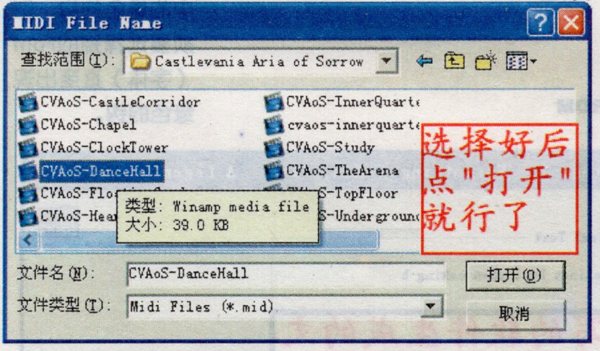
MAKEBOOK V4.7 EDITING

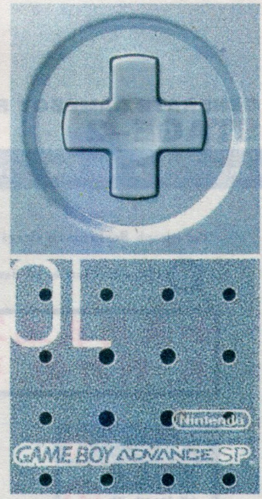
编辑文本及添加链接地址。



OPEN MIDI FILE

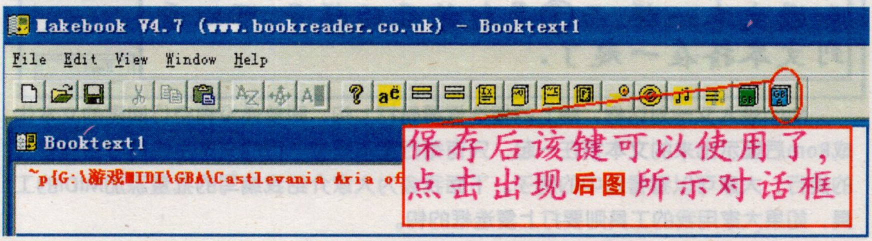
MIDI选择。





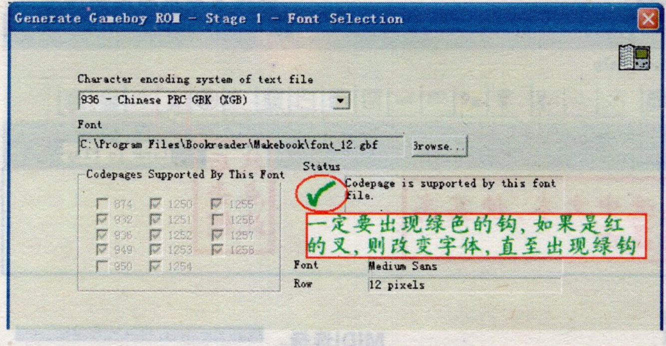
接着按File—>New—>Book Text File—>OK的顺序创建一个文本，随便写下一个MIDI的歌曲名，例如我写“晓月——舞踏馆”，用鼠标选中使其反亮显示，再点击音符样按键为文本添加MIDI链接地址，然后选择对应的文本的MIDI，不要弄错对应的MIDI噢。

MAKEBOOK V4.7 EDITING



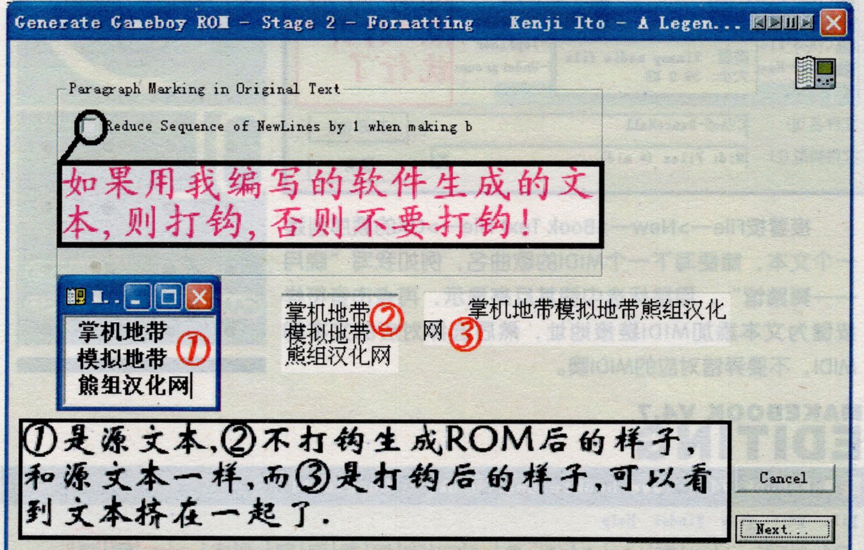
GENERATE GAMEBOY ROM STAGE-1

按该图填写各项。



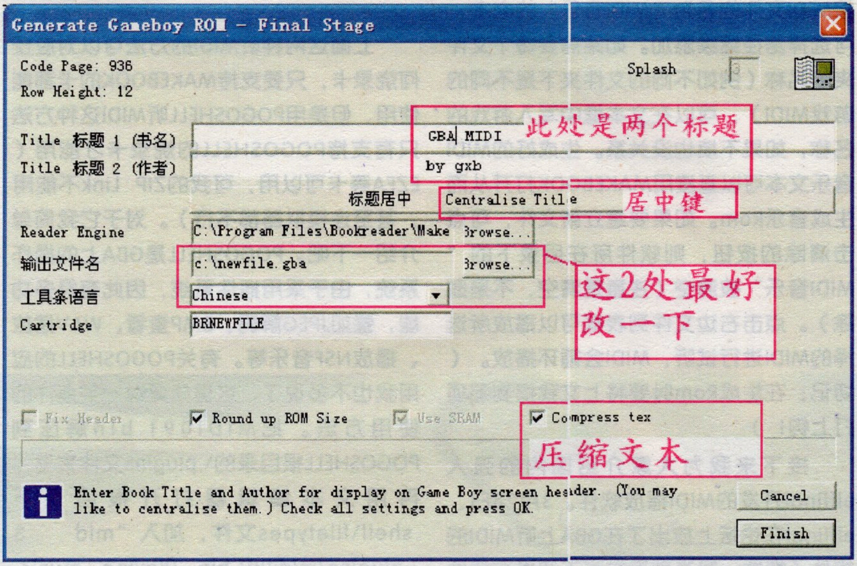
完成所有的MIDI添加后，先保存这个文本文档，这时工具栏最右侧的按键就不再是灰色不可用状态了，点击它，出现新的对话框，将各项设置填成如图的样子，如果没有出现图中的绿色的钩，则须要选择别的Font（字体）直至出现绿色的钩。

GENERATE GAMEBOY ROM STAGE-2



Next进入又一对话框，图上的复选框要是打上钩，则普通没有空行间隔的文本生成Rom后显示出来的文本挤在一起，只有每行文本间空一行的文本生成后才会有普通的换行，大家可以看看图中的例子。下面我会为大家介绍我编写的批量添加MIDI的工具，如果大家用我的工具则要打上复选框的钩。

GENERTATE.....
FINAL STAGE



继续Next进入最后的对话框，上下两个Title分别填入必要的信息，比如我上面写的是MIDI的专辑名，下面写的是Rom的作者（注意：这里最好写英语，写汉字很可能会出现乱码的情况）。按“Centralise Title”可以使标题居中，“Reader Engine”的路径用默认的就可以了，“Output”项是生成Rom的路径，最好不要默认的路径。“Scroll Bar”是生成Rom中的控制选项的语言，把它选成“Chinese”，“Cartridge”是Rom的标识名，可以不管它。“Compress tex”决定文本是否压缩，为了多放几首MIDI，最好把这项钩上，反正不影响速度，“round up ROM size”是将生成Rom的大小凑成整数，当然是不钩啦，点“Finish”完成全部操作。最后把生成的Rom烧到卡上就可以听了，按R键调出箭头，点击相应的MIDI即可播放。虽然波表有些不大准确，但在GBA上实际播放的效果还是很不错的，可惜MAKEBOOK毕竟是一个电子书软件，不支持顺序播放，得一首一首自己点才能播放，而且一些太过于复杂的MIDI也不能播放。不过这已经极大提高了GBA的利用价值，我们也不要太苛求它了，呵呵：）

另外大家是不是觉得一首一首添加MIDI太费事费力呢？这里我给大家推荐我编写的MAKEBOOK MIDI文件批量添加器，这个软件可以将选定目录下的MIDI批量添加，省时省力，让我们来看看它的用法：选择好MIDI的存放路径后（不要选择光驱，否则出错；文件夹里一定要有MIDI文件，且路径不能是根目录），按“添加当前目录下的MIDI文件”即

本社与“拳皇盟”、“街霸中文网”倾力打造格斗玩家新福音——《格斗游戏编年史》！

可在软件所在目录下生成含有编辑好的链接MIDI文件的名为“MIDI音乐”的文本，可选择路径继续添加。如果需要每个文件夹的名称（例如不同的文件夹下是不同的游戏MIDI），可以在文本框中写入游戏的名称，如果不填也没关系。生成好的MIDI音乐文本可以直接用MAKEBOOK打开从而生成音乐Rom。如果要建立新文件，可点击清除的按钮，则软件所在目录下的“MIDI音乐”被清空（注意是清空，不是删除）。点击右边文件列表框可以播放所选择的MIDI进行试听，MIDI会循环播放。（切记：在生成Rom时要将上文我提到那项打上钩！）

接下来我为大家介绍国内的强人elffinal开发的MIDI播放软件。3月28日，elffinal在论坛上放出了在GBA上听MIDI的软件（抱歉，我直到现在都不知道该软件具体名字）的第一个版本：这个版本为了配合VBA，输出使用了21KHZ的采样频率，1.4MB的软波表，用Windows自带的GM.DLS（就是Roland的）转的，标准127种乐器（除了128 Gunshot）+1套Standard Drumset，460个采样全部手工配置，支持最多15个Track，最大复音12，采用MP2K播放，立体声，效果一级棒！只要将压缩包解压到一个文件夹下就可以用了，特别注意这个文件夹下的文件请不要随意删除。把要转的MIDI文件拷到MID文件夹下，有20首限制，MIDI过少或过多都会造成花版。运行tr.exe,点击“转换”，等一会儿后就会生成一个song.gba文件，这样就完成了。由于是初版，可以改进的地方还很多，希望作者在以后加入顺序播放，解除MIDI数目限制等，感兴趣的朋友也一同支持elffinal吧。

上面这两种听MIDI的方法可以对应任何烧录卡，只要支持MAKEBOOK的卡都能使用，但是用POGOSHELL听MIDI这种方法只有支持POGOSHELL的烧录卡才能用（EZFA等卡可以用，可我的ZIP Link不能用，甚至连模拟器都不行）。对于它我简单介绍一下吧。POGOSHELL是GBA上的操作系统，由于采用插件系统，因此有很多功能，譬如JPEG解码、BMP查看、WAV播放、播放NSF音乐等。有关POGOSHELL的应用我也不多说了，这里简要说一下插件的使用方法。把MIDI091.bin解压到POGOSHELL根目录的\.plugins文件夹里，再用文本编辑器打开根目录下.shell\filetypes文件，加入“mid 3 /.plugins/midi091.bin Playing music, press START to quit”，再保存就可以了（别忘了把MIDI文件放到POGOSHELL的目录下，不然半天功夫就白费了）。最后烧录到卡里就OK了。由于我的烧录卡不支持POGOSHELL，具体播放效果如何我就不知道了，有条件的玩家可以将这方法的播放效果与MAKEBOOK进行比较。

好了，关于用GBA听MIDI的几种方法我就介绍到这里，以上提到的软件都可以在杂志里找到，最后为大家送上我做的PS MIDI、SNK经典MIDI Rom（MAKEBOOK版）和GBA上精选的20首MIDI（elffinal版），大家听听看，不错喔。另对于常上网的朋友可以到www.vgmusic.com看看，这里有全部机种的MIDI下载，一定能令你满意。

END



GBA游戏开发教程

文/dwt_so

一、前言

GBA是一款注重便携性和2D图形性能的游戏机，它提供了图象的旋转、缩放、α混合、浅入浅出等特性。它有两种位图模式：双倍缓冲模式用于实时重写全屏幕影响，单缓冲模式用于显示静止图像。显示屏是2.9英尺宽的反射TFT彩色液晶，支持240*160，128*160两种分辨率。在声音方面，除了兼容于GBC之外，GBA有一个PCM立体声发生器，可以通过CPU重叠模拟播放多个轨道，效果也还是马马乎乎吧。控制器增加了L和R按键。虽然GBA使用的32位RISC CPU在性能和数据处理能力方面都远超过GBC，但是耗电量却很少，可以连续游戏8-10小时（SP打开背光的话时间还要少些~~），GBA的软件可以用C语言和汇编语言编写，其总体性能相当于或超过SFC。

1 GBA的硬件组成：

CPU： 32位RISC CPU（ARM7TDMI）/16.78MHz

兼容性： 集成8位CISC CPU兼容于GBC，但是不能和GBA的CPU同时工作

内存： 系统ROM 16K字节（对于GBC是2K）

工作RAM 32K字节＋CPU外部256K字节（2倍周期）

VRAM 96K字节

OAM 64位×128

调色板RAM 16位×512（256色用于精灵，256色用于背景）

卡带记忆体 最多32M ROM或闪存＋最多512Kbit SRAM或闪存

显示： Bitmap 位图模式和 Tile 图块模式(也有的翻译成字符模式)

控制： 控制键（A、B、L、R、START、SELECT和方向键）

声音： 4声道（相应于GBC的声道）＋2个CPU直接声道（PCM格式）

通讯： 串口通讯（8位/32位、UART、多玩家、多用途、JOY总线）

卡带： 同GBC一样，GBA的卡带使用32针接口，GBA自动检测插入卡带的类型并切换GBC或GBA模式。GB卡带、GB/GBC双重模式卡带、GBC专用卡带、GBA专用卡带都可以在GBA系统上使用。

2 GBA显示部分

GBA允许选择图块模式和位图模式两种背景模式。模式0、1和2使用图块格式填充LCD屏幕，适合于游戏；模式3、4和5使用位图格式填充LCD屏幕，适合显示图像。在模式3中，只有一个图层，可以显示32,768种颜色，适合于显示静止图像。模式4和5是带有背缓冲的，适合显示动态影像。下面让我们来看看这几种模式的异同点：

显示模式	缩放/旋转	背景层数	背景大小	颜色数	马赛克	Alpha	淡入淡出	指定优先级
模式 0	否	4	256*256/512*512	16*16/256*1	是	是	是	是
模式 1	否	2	256*256/512*512	16*16/256*1	是	是	是	是
模式 2	是	2	128*128/1024*1024	256*1	是	是	是	是
模式 3	是	1	240*160	32768	是	否	是	否
模式 4	是	1	240*160	256*1	是	否	是	否
模式 5	是	1	128*160	32768	是	否	是	否

从这里我们看出gba支持的显示模式还是很多的，而且这些模式可以随时在程序中进行切换，我将由浅入深逐渐带领大家进入gba的天地，这里我先详细介绍mode3和4。

3 商业游戏使用的显示模式

到目前为止，商业游戏已经出了几百。在这些游戏中，除了比较传统的rpgslg等游戏使用mode0-2之外，还有一部分游戏也在使用mode4，比如一些3D的射击游戏，虽然效果不好，但还是勉强可以接受的。对于avg游戏，如果是要我做的话，我会选择mode3，虽然没有双缓，但通过一些技巧还是可以作到无闪烁的。我曾看过一款日本的avg游戏，开始我以为是256色，通过VBA的图层查看器发现，竟然是16色。狂汗~~~，对于16色的运用，日本美工可以说是运用到了炉火纯青的地步，不得不让人佩服，反观国内的一些美工……，动不动就是24bit甚至32bit色。

好了，到目前为止，我已经把GBA的主体机能做了一个比较详细的说明，下面，我将带领大家进入真正的GBA编程领域。

二、入门篇

1 编译器

这个是写任何程序所必须工具，gba的编译器有两个，免费的GCC和收费的ARMSDT。

如果说这两者有什么不同，那么，我个人觉得最大的不同就是编译速度。同样大小的文件，使用ARMSDT编译要明显比GCC快，而且GCC还有一个致命的问题，就是不能编译大于5mb的文件（有时数

据文件很容易比较大。）虽然GCC有这么多的缺点，但是我还是建议使用它，因为商业游戏大部分都是使用这个编译器，而且很多免费的代码都是使用它来编译的，比如MP2K，这个著名的midi播放库。

下面，让我们来看看如何才能使编译跑起来。

将GCC编译器安装在d:\devkitadv\后（目录可改变，比如我就装在c:\gcc\），将 set PATH=d:\devkitadv\bin;%PATH% 加到autoexec.bat（win98系统)或Win2000的系统变量中去。然后进入 命令控制台 (cmd或command)，

敲入 GCC <回车>

如果能够看到如图：



那么，恭喜你，你的路径设置正确，可以正常调用了。

让我们来写一个最简单的源程序：

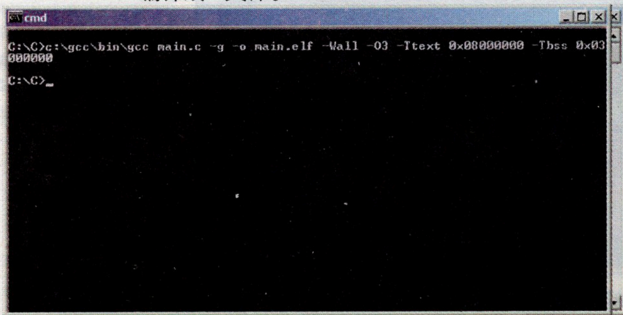
```
// main.c
// 一些基本数据类型
typedef unsigned char u8;
typedef unsigned short u16;
typedef unsigned long u32;
#define REG_DISPCNT    *(u16*)0x04000000// 显示寄存器地址
#define VRAM          0x06000000 // 图像缓冲区地址
#define PALETTE 0x5000000          // 调色板地址
#define MODE_4 0x04              // 240*160 8bits/双缓冲区
#define BG2_ENABLE 0x0400           // BG_2,允许图层2显示，在模式3-5中，
这个是必须的。
```

```
#define SetMode(Mode) REG_DISPCNT=(Mode)  // 设置显示模式的宏定义

// ------------ 主程序 -------------
int main()
{
  //设置屏幕模式,这里使用MODE_4
  SetMode (MODE_4 | BG2_ENABLE);
  while(1);
}
```

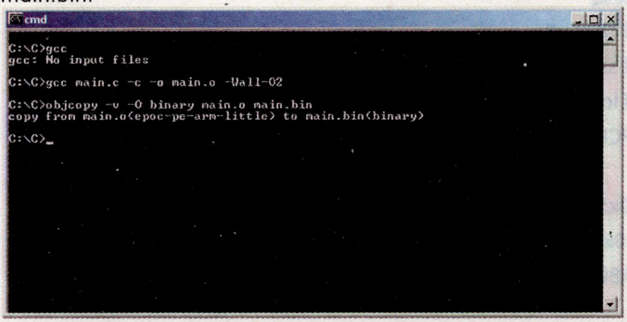
将其保存为main.c。

使用： gcc main.c -g -o main.elf -Wall -O2 -Ttext 0x08000000 -Tbss 0x03000000 编译成.o文件。

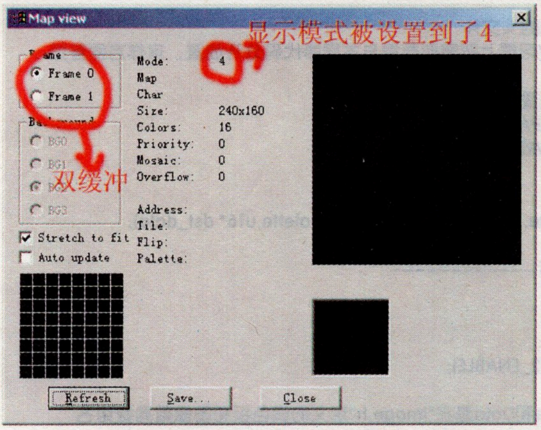


如果没有任何信息显示出来，那么恭喜你，编译顺利通过了，一般来说，程序执行后，没有任何信息显示的话，都表明正确执行了。

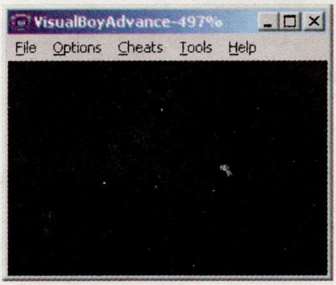
再使用 objcopy -v -O binary main.elf main.bin 连接生成gba的执行文件——main.bin.



我们使用VBA来查看图层，就会发现，显示模式被设置到了4,并且是双缓冲



当然，屏幕上不会有任何的显示



你也不要妄想使用printf等输出函数显示字符，因为GBA是完完全全的图形模式，显示任何字符、图象都要我们自己动手画。让我们来看看如何显示一幅图像。

在GBA的MODE_4里画一幅图要经过3个步骤：

A. 把原始256色图像文件转换成 *.h / *.c 的数据文件,我用的是自己写的工具软件，大家也可以使用BMP2GBA,结果是相同的，这里以"image.bmp"为例,转换后我们就得到了一个"image.h"文件;

B. 在程序开头#include "image.h",这样就能在程序中使用"image.h"定义的调色板和图像数据;

C. 在程序中把"image.h"定义的调色板和图像数据写入MODE_4背景层的调色板和图像缓冲区.

下面是源程序：

```
// 包含图像调色板和数据的头文件
#include "gfx/image.h" //习惯上把图形数据与主程序代码分开放置，这样方便管理

// ------------ 全局变量 ---------
u16* palette_mem=(u16*)PALETTE;// 系统调色板
u16* video_buffer=(u16*)VRAM; // 图像缓冲区

// MODE_4绘图函数
void Draw(u16* src_palette,u16* src_data,u16* dst_palette,u16* dst_data);

// ------------ 主程序 ------------
int main()
{

   SetMode (MODE_4 | BG2_ENABLE);

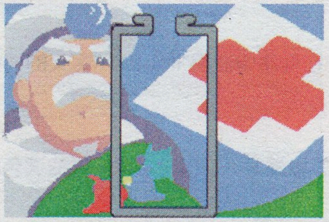
   // 在背景层画图,Palette和Data是在"image.h"定义的调色板和图像数据数组名
   Draw(Palette,Data,palette_mem,video_buffer);
}

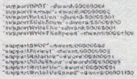
// MODE_4绘图函数
void Draw(u16* src_palette,u16* src_data,u16* dst_palette,u16* dst_data)
{
   int loop,x,y;

   // 写入目的调色板
   for(loop = 0; loop < 256; loop++)
      dst_palette[loop] = src_palette[loop];

   // 写入图像缓冲区
   for(x = 0; x < 120; x++)
   {
      for(y = 0; y < 160; y++)
      {
         dst_data[(y) *120 + (x)]=src_data[(y) *120 + (x)];
      }
   }
}
```

编译后得到main.bin,然后在GBA模拟器里运行,就可以得到这样的结果:





图片汉化

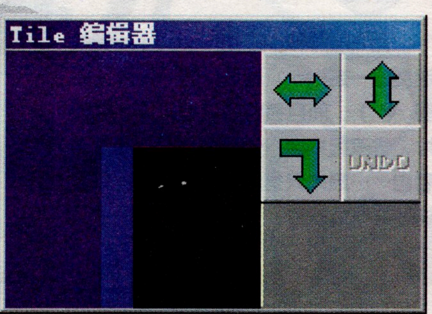
GBA游戏汉化Vol 2

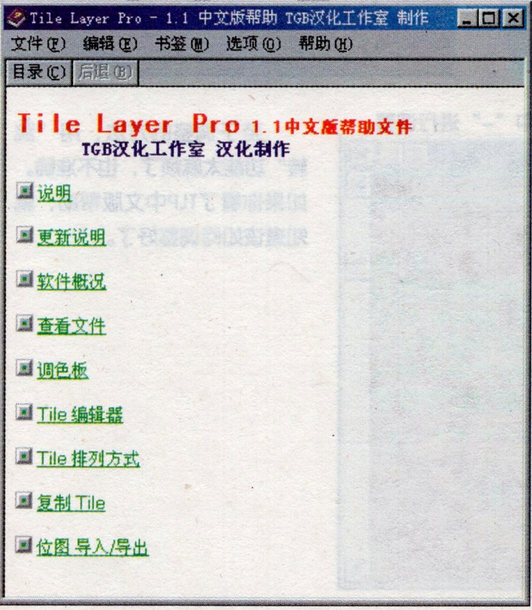
文/TGB汉化工作室/yeyezai

上次我给大家介绍了游戏汉化的第一个重要部分——游戏对照码&文本的查找，这仅仅是开始。而一个游戏的汉化，除了游戏中对话、菜单的汉化外，还有一个很重要的部分也需要汉化，那就是游戏图片。只有以上各部分均成功实现才能达到完美汉化。但由于图片的汉化需要的技术很多且复杂（尤其是被压缩的Rom），且能达到这种水平的汉化小组并没有几个。本人在这方面算是略有心得，特此与大家分享。如有不足或错误之处，欢迎大家指正。

汉化知识

1 用Tile Layer Pro（以下简称TLP）查看Rom后，可以看到游戏中的图片是一大片的Tile。TLP默认窗口大小为16*16，第一小格就是一个Tile，而图片是不止一个Tile的，所以我们不叫它Tile，而称之为“图片”。只要点击任意一个Tile，就可以在“Tile编辑器”中进行编辑。





2 要进行图片汉化必须熟练掌握TLP的使用方法，而TGB汉化工作室制作的TLP中文版帮助，解决了过去E文版的烦恼。建议在使用前仔细看看。

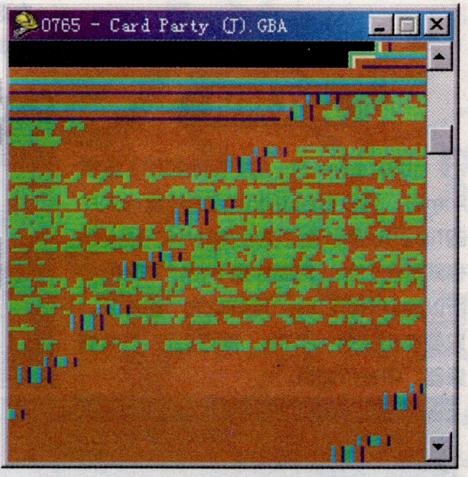
3 至于Adobe Photoshop（以下简称PS），我们只需要用到它的一点功能，不会很复杂，所以并不用担心。可能有人会问：为什么只用PS而不用其他的图像工具？原因之一是PS的图像处理功能强大；其二是本人已经习惯用它了；其三是许多汉化前辈也都用它。

汉化工具

1. TLP；
2. PS（本人使用的是6.0中文版，其他版本在界面上有少许不同）；
3. GBA模拟器VBA。

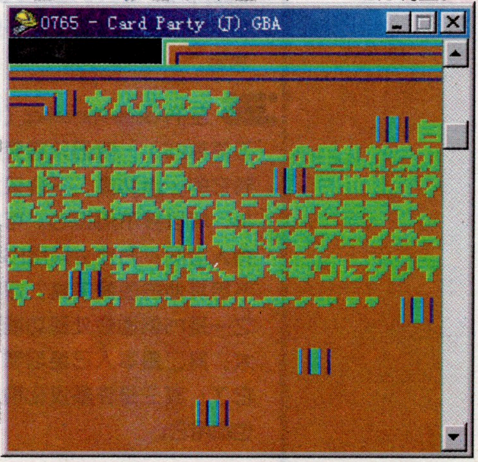
汉化操作

PART 1 未压缩图片的导出

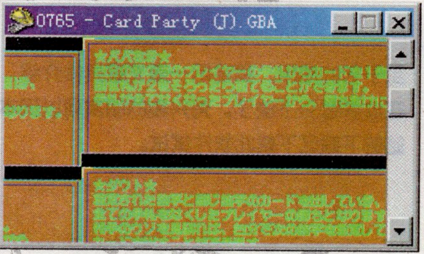


用TLP打开Rom，按PageDown键快速浏览一遍Rom，就可以看到图片（如图▼），而且很明显这是未压缩的图片，修改起来会方便很多。但这张怎么看也……原来只是地址没调整好，只要调整好地址就行。

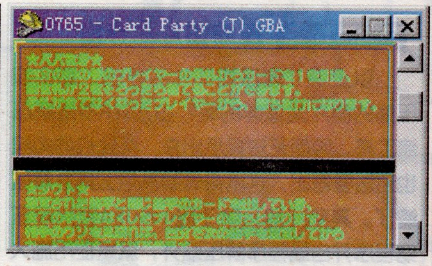
▼ 先用主键盘区中“-”进行调整。



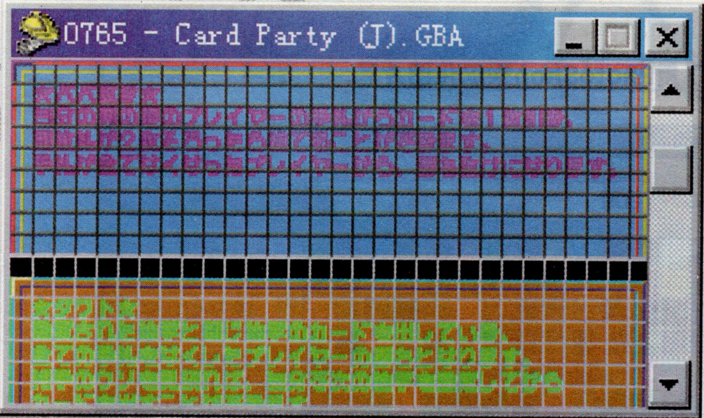
至于调整的方法，用“跳转”功能太麻烦了，也不准确。如果你看了TLP中文版帮助，就知道该如何调整好了。



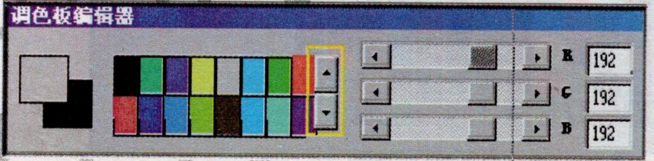
▲ 再用“Shift+方向键→←↑↓调整。



▲ 最后用方向键→←↑↓作最后调整。



未压缩的图片，我们找到并显示出来了之后。接着就要将它导出为BMP，TLP就有此功能。要导出图片，首先是选定图片，以上面的图片为例：鼠标右键点击左上角的Tile，此时Tile会显示出被选定的颜色，这时不要松开右键，一直拖到这张图片的右下角为止，这样完整的图片就选定了。

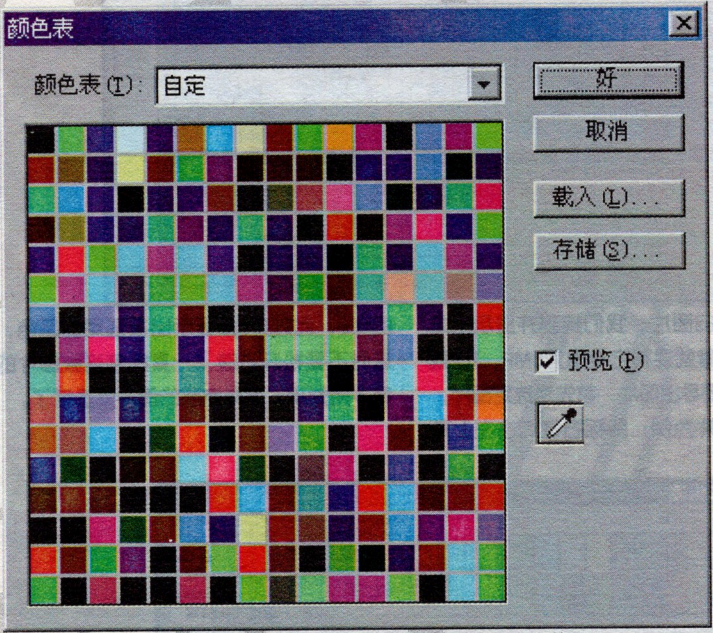


现在用“编辑→导出位图”将图片导出为BMP并保存就OK了。如果颜色不合心意，还可以从这里选择。注意：不要企图通过截图的方式来获得图片，因为这样不能得到正确的调色板。

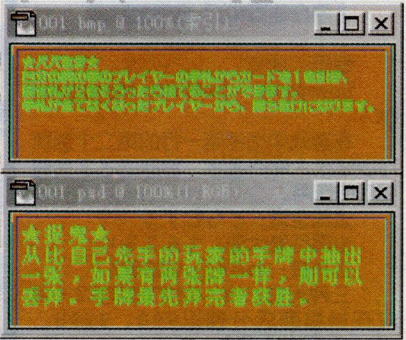
PART 2 压缩图片的导出

以上说了未压缩图片的导出，那么被压缩的图片是怎样的呢？由于TLP不是解压缩工具，因而无法显示出来，凭我们的肉眼也无法看得出，这就得借助其他工具来解压缩了。具我所知，除了用no$GBA跟踪解压缩程序并自编程序解压缩外，就是使用施大（施珂昱老大）编写的GUI——GBAComp。至于它的使用，我将用一篇文章具体介绍，在此就暂且不谈了。有兴趣的朋友可以到本站的下载区下载此软件试试。

PART 3 用PhotoShop来汉化图片



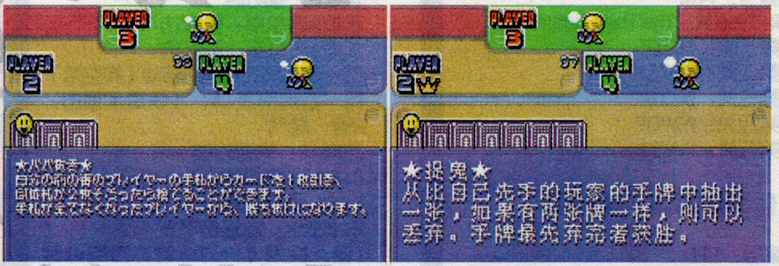
图片导出后，先做个备份吧！然后就动手吧。原图片是256色（索引），为了使创建的图片与其颜色表一致，我们先保存原颜色表：图像→模式→颜色表→存储（命名为img.act）。只要这么简单的一两步，就可以得到原颜色表了。



接下来，复制原图（Ctrl+A→Ctrl+C），新建一张图片（Ctrl+N），使用默认尺寸（在复制原图时，已经得到原图的尺寸，我们就不必再去调整了），再粘贴（Ctrl+V）。OK，现在我们就可以对这张图片进行编辑了。建议依照原样式去新建图片，这样能使玩过该游戏的玩家有一种亲切感。图片完成后，保存就OK了。

接着我们就将它“还原”成BMP。为什么要“还原”成BMP呢？其一，我们现在使用的颜色表不是256色的，导入后会出现颜色表混乱；其二，TLP只支持导入BMP格式。所以，我们必须使它先“还原”成256色的。选择“图像→模式→索引颜色”，此时会询问“合并图层？”，选择“好”继续。调板选择“自定→载入（img.act）”，两次确定，再另存为BMP格式（不要选择保存，而是选择另存为Ctrl+Shift+S，下文会解释原因）。这样图层就还原成功了。

用TLP将“还原”好的BMP导回Rom中，若“还原”时使用的颜色表出现错误，导入Rom中并替换后，Tile会随之变色。这时，我们就需要再次修改001.psd的颜色表使之正确（上文的问题解决了）。确定不再变色后，就可以保存Rom了。



用模拟器运行Rom看看，汉化后的效果不错吧！自己都感动得流泪了……（应该是看书太累，眼睛酸痛吧，呵呵）

结语

图片的汉化不仅仅需要有一定美工创意，而且还需要一定的PS操作及汉化基础，这样才能汉化好一个游戏。当然，这将花费您大量的时间。在此也希望大家能合理安排时间，一切以学业为重！下期我们将进入GBAComp的世界，揭开其神秘面纱。

WRNING 秘 掌机游戏秘秘技

《魔法气泡大会战》隐藏要素

编号：1371
Puyo Pop
最后一个隐藏关的开启方法：
先通关一遍，然后再把关卡倒过来按顺序再通一遍，最后的隐藏关就会开启，而最终BOSS就是主角身边的星星。
其他相关的隐藏要素：
每一关卡打完之后，再继续打该关卡，再次通过就可以开启一些隐藏的要素，这些要素包括对战模式中的新角色；新规则；画廊里的图片等。

《R-Type III——第三道闪电》选关密码

编号：1418
R-Type III – The Third Lightning
第一关：BBZL7
第二关：BGZSJ
第三关：BLOSP
第四关：FQVQP
第五关：FVVSW

《CT特种部队》过关密码

编号：1445
CT Special Forces – Bioterror

第一关：4697	第十二关：1364
第二关：1574	第十三关：7596
第三关：6907	第十四关：9108
第四关：7961	第十五关：6124
第五关：8721	第十六关：7234
第六关：5986	第十七关：6820
第七关：2157	第十八关：2394
第八关：4796	第十九关：4256
第九关：3496	第二十关：0842
第十关：1592	
第十一关：4168	

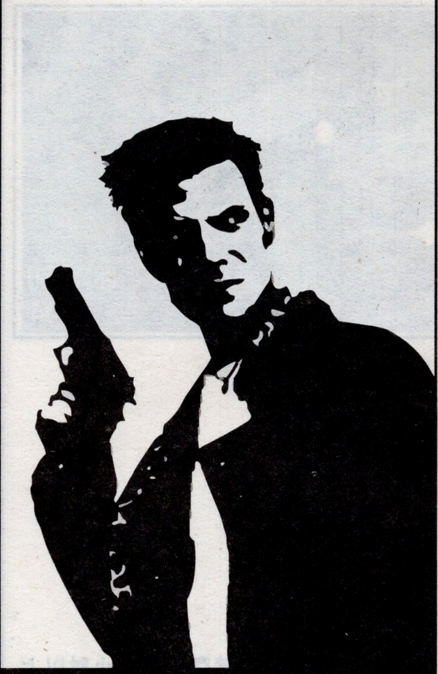
《热血物语EX》名字的秘密

编号：1400
Downtown – Nekketsu Monogatari EX
在游戏中选择第一行的第二个选项可以修改人物的名字，特殊的名字会有相应的作用。
金钱全满：どらむすこ
全属性最大值：てんこもり
必杀技：わざむし0或1或2
三种天书：さ－びす0或1或2（对应在神秘商店分别以990、9990、99990购买的东西）
其中：
0 可以调出人物
1 可以改变人物造形的
2 可以改变技能发动方法

《龙珠——舞空斗剧》出招表

编号：1427
Dragon Ball Z – Bukuu Tougeki
A键：强击
B键：弱击
长按A：弱防御
长按B：强防御
长按A后松手：强攻击
长按B后松手：弱攻击
同一方向两次：快速移动（舞空术）
同一方向两次+A：（快速）重击
R键：储气
方向+R：快速追击
R+B：弱气功波
R+A：强气功波
R+长按A：强连击气波
L键：换人（一对一时，方向+L键可以快速躲避）
远距离R+A+B：必杀技气功波（随位置不同招式也会改变）
近距离A+B：特技超重击（耗气力25%）
100%气力时 R+A+B：超级必杀技
100%气力时 L+R：特技（例：悟空的界王拳）
中间优势槽偏向一方时处于无防御状态

ONLY FOR
GAMEBOY
ADVANCE



MAX PAYNE

NEW YORK CITY A FUGITIVE UNDERCOVER COP NOTHING TO LOSE

马克思佩恩玩感

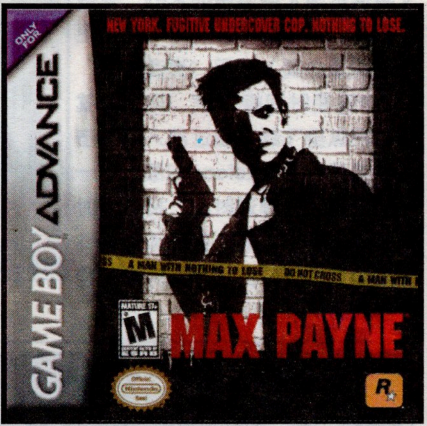
THE GAME TASTE

文/GXB

和许多人一样，当听说《马克思佩恩》要移植到GBA上的消息时，我持怀疑态度，并认定它又将是一个无聊的垃圾游戏。以至于该游戏的Rom出来很久，我也没有一试。直至最近我由于不能上网，无聊之际把电脑里的一些老游戏翻出来玩，无意中选中了它。可是只玩了一会儿，我就被其出色的表现深深吸引。在游戏通关后，我发现我之前的预想彻底错了，《马克思佩恩》是GBA上不可多得的精品游戏！

“18禁”醒目

MATURE 17+
M
ESRB



首先我要说的是《马克思佩恩》不是一个适合所有年龄玩家的游戏，包装盒上的“M”表明它所面向的消费群体是成年人，这在以低龄消费群体为核心的GBA上是少见的。游戏用三大章12小节倒叙了一个个人英雄主义的故事：马克思佩恩是一个在纽约工作的侦探，他办事效率高，又受到同事的欢迎。他本有着幸福的生活，拥有毫宅、美丽的妻子、可爱的女儿以及一份收入不错的稳定工作。然而这一切在一个叫Valkyr的贩毒组织闯入家中血洗后便烟消云散了。随后，马克思又被指控谋杀了自己的同事而不得不逃亡。被赶上绝路的他唯一的愿望就是找到幕后黑手并施以最残忍、最自然、最深刻的报复。游戏的背景决定了游戏的风格不可能是明快的，事实上在游戏里常常有血流成河的大屠杀场面，其血腥场面丝毫不亚于电影《杀死比尔》中女主人公对抗八十八人军团的场面，BGM也以是黑暗和神秘为主题，用来烘托马克思刻骨的仇恨。

光彩耀人的游戏表现



游戏最吸引人的地方莫过于从《黑客帝国》中借鉴而来的“弹道时间”。在游戏中，玩家可以（更确切说是必须）使用“弹道时间”，按R键使时间慢下来，马克思就可以在纵身飞跃中躲过敌人的射击，并将还没机会Reload的敌人一一毙掉。不过“弹道时间”持续的时间是有限的，因此，在敌人的枪林弹雨中浪费那珍贵稀少的时间无异于自杀。



游戏开发商Mobius Entertainment先前在GBA上开发过《玩具军人之草场战争》和《乐高疯狂赛车》等游戏，那些游戏给我的感觉都不尽如人意，可这次他们却将PC的《马克思佩恩》相当成功地移植到了GBA上，无论是剧情还是游戏要素，PC上有的GBA上一个也不少。为了确保能有与PC版一样完整丰富的故事情节，Mobius确实花了很大的精力，这一点我们从故事的叙述方式、画面、人物对话中可以完全感受到。Mobius利用先前开发GBA游戏的工具和技术，在游戏中成功地储存了半个小时以上的人物语音。而为了实现这项技术，Mobius煞费苦心，最后成功将手机存储语音的技术应用到GBA上，并进行了优化，使GBA有足够的CPU处理能力同时处理画面。超长时间的语音使游戏很像一部电影，试想在夜深人静的宿舍里，躺在床上，打开你的GBA SP，把游戏音量开到最大，静静看着油画风格的故事画面，聆听着游戏中人物的对白，效果绝对不亚于在GBA上看小电影，若室友们发现你不是GBA上看电影，而是在玩《马克思佩恩》也一定会震惊于该游戏的表现力吧。



《马克思佩恩》出彩的地方还有它带给我们视觉上的冲击，这就不得不说说它的3D引擎了。游戏中“弹道时间”的实现全仰仗于这个引擎，游戏人物都是3D即时演算生成的，而不是像《马里奥赛车》那样的伪3D画面。这样做的好处不但使人物动作看起来很真实，而且给了开发人员很高的自由度，更重要的是缩小了游戏的容量，如果马克思也采用伪3D技术，那游戏中人物大量的动作将使游戏容量急剧增大。在慢动作时，人物流畅飘逸的动作，敌人被击飞后手脚撞在墙上，更进一步增强了画面效果。其实引擎带来的视觉冲击不仅仅局限于角色的动作，游戏中还实现了PC版中物品可互动的特性。箱子、瓶子可以打碎，沙发可以破坏，冷水器会爆炸，甚至厕所的抽水马桶都有效用，机枪横扫后的墙壁还会留下枪眼。另外，这些效果在“弹道时间”中同样放慢，这使得GBA上的画面更真实可信。如果《生化危机》或《合金装备》也能用上这个引擎在GBA上登场该多好啊。

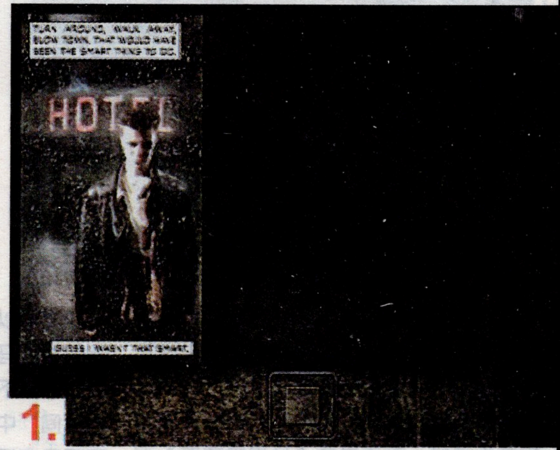
《马克思佩恩》被分为三章12节，其偏高的难度很有挑战性。玩家在每关中只有4次机会，如果4条命全部玩完，不论你已经闯到该章的第几节，抱歉，你不得不从该章开头重新来过，生命诚可贵啊！我起初玩这个游戏时，由于不熟悉GBA上的操作，连续好几次从头开始，气得我恨不得把GBA砸了，随着对操作的熟悉，游戏的爽快度让我对游戏欲罢不能了，大批的敌人被我轻松K.O.掉（似乎有点暴力倾向）。为了不被敌人的火力所困，大家千万不要舍不得自己手中的弹药和回复剂（止痛药），游戏中弹药和回复剂还是比较充足的，回复剂一般在药柜或木头箱子里，拿到后可在必要时按Select回复体力；弹药则在箱子里，打死敌人后也可以得到补充。

游戏中还有种类丰富的武器，从最初的钢管到硫弹发射器，从霰弹枪到“沙漠之鹰”，应有尽有，枪的音效还挺逼真的，活活一个军火库。游戏中马克思吴宇森风格的双枪开枪动作更是将“暴力美学”发挥得淋漓尽致，怎一个“爽”字了得。



让人稍感郁闷的小缺憾

其实该游戏的缺点也是比较明显的，最让人遗憾的就是流程太短了。虽然游戏有三大章12小节，只要不怎么丧命，在5个小时里就可以完成游戏了。虽然游戏难度不小，而且通关后还有两个附加模式，但还是不怎么能延长游戏时间，因为游戏重玩的价值实在不高。在国内这种卡带（D卡）以容量论价的环境下，花80元RMB（有的地方甚至更贵）还是不太划算，当然，用烧录卡的人另当别论。



1.

此外游戏的镜头也让人不爽，部分人会感觉不适有晕车呕吐现象。由于GBA的屏幕太小，在很多地方马克思还没看见敌人就已经被画面外的敌人射成“蜂窝煤”了，这对玩家来说很不公平。敌人在画面之外就能看见马克思并射击，而我们要在看不见敌人的情况下打中敌人，这也太强人所难了，莫非厂商真把我们当成了“传说中的小强”（笑）。

结语

尽管《马克思佩恩》有一些瑕疵，但它仍是GBA上不可多得的佳作，它的出现使许多同类的游戏黯然失色，在此我强烈推荐心智成熟的玩家试试这款游戏。最后附上该游戏的两条秘技。

★开启附加模式：游戏通关一次就可以开启作弊模式，有“Super Cop”、“All Weapons”等模式。

★无限止痛药：在有止痛药的关卡中，先拿止痛药，然后在菜单中退出，回到主菜单，选择“Continue Game”，当你回到该关卡中后，你会惊奇地发现，拿过的止痛药居然还可以再拿，而你手中的止痛药并未减少，重复此法，直到你觉得够了为止。我只在“Fear that Gives Men Wings”中测试过，不知道在其他关卡中是否同样适用。

上期掌机地带我们与GBA Link合作进行了买杂志赠烧录卡的抽奖活动，其中有不少幸运读者获得的是GBA Link烧录器，那么如何在没有烧录卡的情况下使用这个烧录器呢，我们提供一下两种方法：

自己动手打造GBA Link FLASH卡带

（原文曾经连载刊登于模拟与游戏杂志，本文为最终版）

注：本文是用通俗的语言从尽量通俗的角度来讲解改造的方法，所以请不要与技术文章等同。

郑重声明

1. 一旦你拆开卡带，你将失去卡带保修的权利。
2. 改造有风险，可能有此导致卡带报废。
3. 即使改造没有问题，但个别卡带可能会出现进入游戏时死机。
4. 我们只是提供一种改造思路，对于读者在改卡过程中造成的任何损失，我们不付任何责任。

一、改造卡带的目的

在GBA Link烧录系统中，除了GBA Link烧录器外，还需要FLASH卡带与之配套。除了购买FLASH卡带外，还可以自己动手改造手头现有的D版卡带。这样不但可以充分利用手头的闲置卡带，还能节省不少银子，亦可享受一下DIY的乐趣。

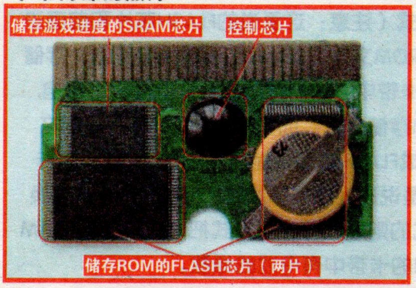
二、哪些卡带能够改造

如果你打开过D版卡带，你会发现很多D版卡带不像原装卡带一样采用ROM存储游戏，而是使用FLASH芯片来存储游戏。ROM是一次性的，无法改写其中的内容，但是FLASH则是可反复擦写的存储器芯片。因为有很多D版卡带采用FLASH芯片作为存储器，这就带来了一种可能性，就是我们可以通过改造把它变成一块FLASH卡带。

结论：只有采用FLASH芯片的D版卡带才能改造成FLASH卡带。实际上市面上大多

下面我们来看看拆开的D版卡带内部的照片

卡带内部的照片



在图中标明了FLASH芯片、SRAM芯片、控制芯片。可以看出控制芯片都采用了软封装（黑胶封装），而主存储FLASH芯片则采用了标准的TSOP48、TSOP52等封装形式，俗称硬封装。对于FLASH芯片，如果是上述这些TSOP48、TSOP52等封装形式，不管芯片上有没有字，我们基本可认为是FLASH芯片。

通俗的来说，黑胶封装的是控制芯片、较小的芯片是SRAM芯片用来存储进度，较

大的一个或者两个芯片是FLASH芯片，用来存储游戏ROM。fujitsu和INTEL的芯片体积较大一些，都是长方形，fujitsu的芯片引脚在长方形的两个短边上，INTEL的芯片引脚在长方形的两个长边上。三菱的芯片体积比较小，近似正方形。

不能改造的卡带：有些卡带拆开后会发现，主存储芯片也是黑胶封装的，对于这种芯片，我们无法确认是否为FLASH芯片，不过如果黑胶是通过转接板焊接到电路板上的，倒是有可能做实验来验证能否改造，不过因为这种卡带很少，我们就不作进一步研究了。当然，有兴趣的朋友可以做实验来验证一下是否为FLASH芯片。

三、改造的原理

任何一种FLASH卡带都由控制芯片、FLASH芯片、进度存储芯片组成。

1.控制芯片

对于Z版或D版的卡带，其控制芯片都采用了ASIC专用芯片，因此耗电量更小。而一些爱好者开发的FLASH卡带中一般用市面上现成的可编程器件芯片，通过写入程序来做为控制芯片，因此耗电量都要大一些。D版卡带中的控制芯片都采用软封装（你看到的就是一块黑胶）。

2.FLASH芯片

FLASH芯片通常有一片或者两片，它的存储容量很大，用来存储游戏主程序（就是ROM文件），所谓单芯片卡带是指一片FLASH芯片完成ROM的存储，双芯片卡带指用两片FLASH芯片完成ROM的存储，因此64M单芯片卡带指采用了一片64Mbit容量的FLASH芯片，64M双芯片卡带指用了两片32Mbit容量的FLASH芯片。

3.进度存储芯片

另外就是进度存储芯片，GBA的游戏有三种存储方式：SRAM存储方式、FLASH存储方式、EEPROM存储方式，实际上还有一种方式－－就是不需要存储进度的游戏。

对于这几种存储方式对应着不同的芯片来完成相应的存储功能。SRAM芯片对应SRAM存储方式、FLASH芯片对应FLASH存储方式（注意：这里说的FLASH芯片和前面说的存储ROM文件的FLASH芯片是不同的，存储ROM文件的FLASH芯片是大容量的，存储进度的FLASH芯片是小容量的。表现在具体的卡带中，它们是互相独立的芯片，各自完成各自的功能。）EEPROM芯片对应EEPROM存储方式。而实际上D版卡带并没有这么麻烦。除了少量卡带是采用FLASH芯片来完成FLASH进度存储方式外，大部分D版卡带都用SRAM芯片来完成三种存储方式，也就是说通过控制芯片将FLASH存储方式转换后存储到SRAM芯片上，对于EEPROM存储方式的则通过打补丁方式把进度存储到SRAM芯片上。这也就是为什么我们会看到黄金太阳的卡带中有电池的缘故。

上面大概介绍了一下卡带的结构，那么D版卡带如何来改变其内容，使之变成一个新游戏呢。这里我们做一个比较，对于普通的D版卡带，只能读取卡带中的数据。对于可烧录的FLASH卡带，由于使用FLASH芯片，可以改写卡带中的数据。而我们前面已经讲过，大部分D版卡带都采用FLASH芯片存储游戏，从硬件结构上讲，它们和可烧录的FLASH卡带并无太大区别，因此同样可以改写卡带中的数据。

改写卡带的数据实际上是改写卡带上FLASH存储芯片中的数据。对于FLASH芯片，要读取数据或者擦除数据或者写入数据，需要控制一些管脚来满足某种时序关系。要完成擦除和编程操作则必须能够控制FLASH芯片的WE引脚，但读取操作的时候只需把WE置为高电平就行了。因为普通的卡带设计的时候并不需要擦除和编程的功能，因此将WE引脚与电源VCC连接到一起，让WE始终为高电平，从卡带的外部引脚上是无法控制WE的，从而屏蔽掉了擦除和编程的功能。我们要做的就是要恢复这个功能。这就是要将FLASH芯片的WE引脚与电源VCC分离，并将它与GBA卡带的第3脚连接起来。GBA卡带的第3脚的功能是WR，我们可以通过这个引脚去控制FLASH芯片的WE，这样对卡带FLASH芯片进行改写的硬件条件就具备了，也就是说D版卡带经简单改造后就可以当做一个FLASH卡带来使用了。

总结：改造卡带的原理就是把FLASH芯片的WE引脚与VCC分离开，并与卡带的第3脚连接到一起。如果卡带是单芯片的FLASH卡带，只需要改造一个FLASH芯片的WE引脚，如果是双芯片的卡带，那么两个FLASH芯片的WE引脚都需要改造，都需要连接到卡带的第3脚。

四、改造卡带需要的工具

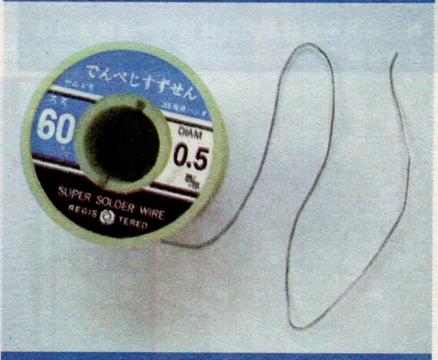
虽然改造的工作非常简单，但是有一定的技巧性，因此准备合适的工具非常重要的。

电烙铁
ELECTRIC IRON



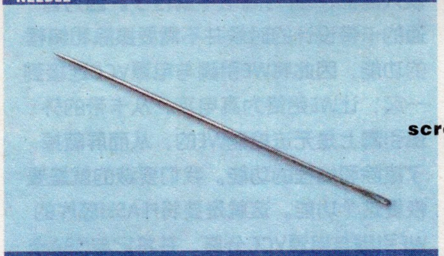
普通的十几元一把的电烙铁都可以，推荐广州的黄花牌的，便宜好用。烙铁尖要细而尖，这样才好用。功率30W左右的就行，不可太大

焊锡丝
SOLDER WIRE



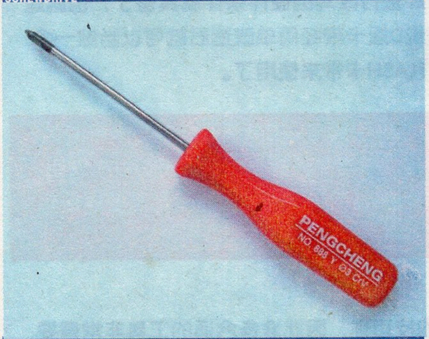
一点就够了，不过要细一些才好用。

缝衣针
NEEDLE



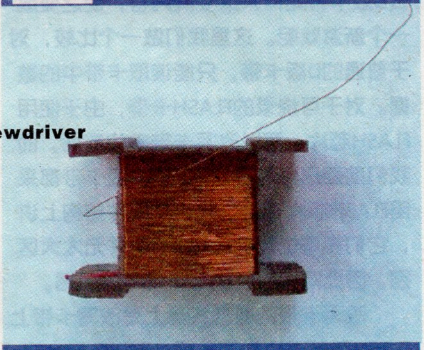
最小号的缝衣针一根，只要手能捏的住，尽量小一些。

螺丝刀
SCREWDRIVE



这可不是普通的螺丝刀，这是GBA专用的三菱形螺丝刀。其实这种螺丝刀估计其他地方也能用到，所以在一些大点的工具店都能买到。如果实在找不到，就找个一字螺丝刀凑合凑合吧。

漆包线

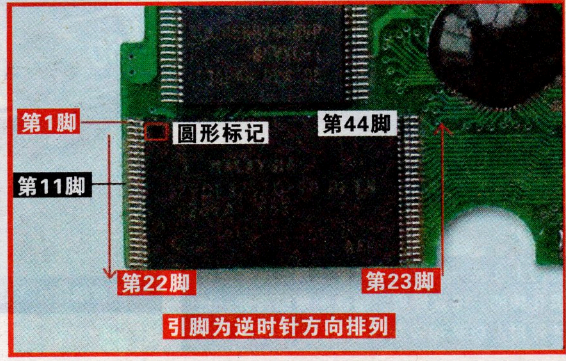


可以从坏的变压器上拆到。什么是变压器？：）如果你有坏的收音机、随身听用电源，拆开里面就有变压器。

五、改造的具体方法

一 需要了解FLASH芯片的型号，因为只有了解到芯片的型号，才能查找到它的数据资料，也才能知道芯片的WE引脚是第几脚。

注：先说说芯片引脚顺序的识别。

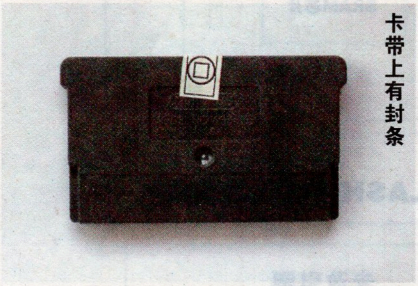


引脚顺序

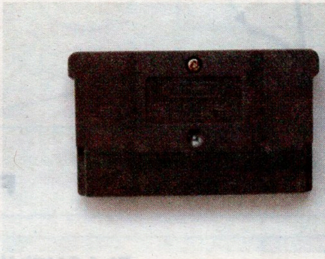
集成电路的引脚都是按逆时针顺序排列的。通常第1脚都加的有标记。对于富士通芯片来说，第1脚旁边有一个园形的标记。对于三菱芯片来说比较特殊一些，芯片的上面有三个园形的标记，其中有一个比较小一些，这个小一些的标记对应的角上的第1脚就是芯片的第1脚。如果你对集成电路引脚不是很熟悉的话，也可以查芯片的数据手册来分辨引脚顺序。

FUJITSU芯片

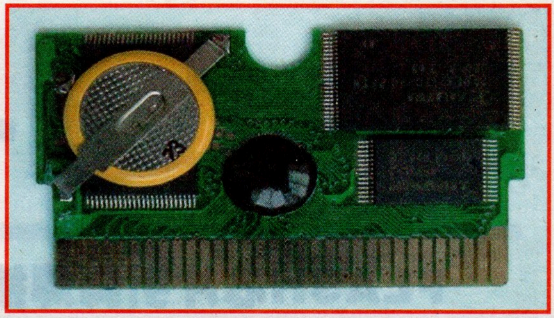
首先要拆卡带。卡带背后有螺丝，先要拆下螺丝，然后才能打开外壳。



卡带上有封条

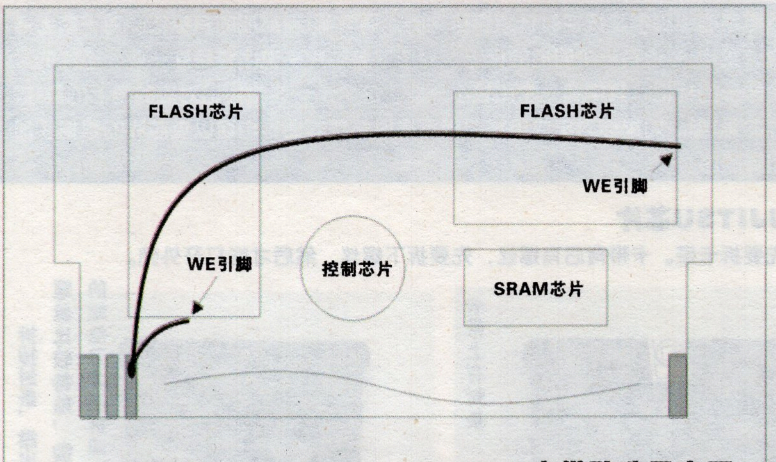


拆掉封条，露出螺丝，螺丝比较特殊，需要专用的螺丝刀才能拆卸

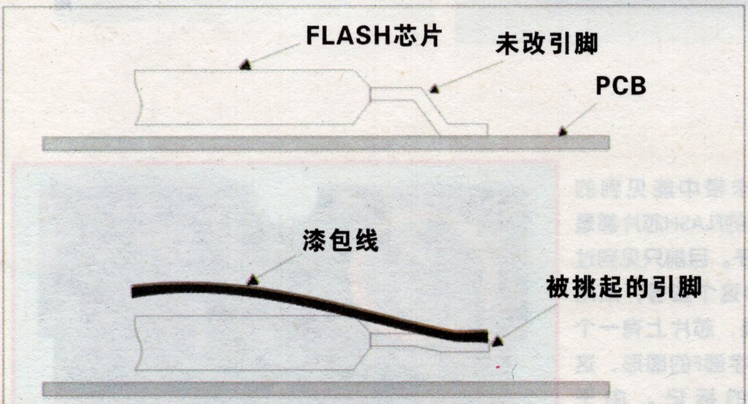


在D版卡带中能见到的FUJITSU公司的FLASH芯片都是上图中的样子。目前只见到过29DL323TD这个型号，采用TSOP48封装，芯片上有一个稍大一点的字面F的图形，这是富士通的标记。由于29DL323TD的容量是32Mbit，因此对于64Mbit的卡带都采用了两片这样的芯片。芯片上有一个园坑，这个园坑标明了芯片第1脚的位置。但我们也见到了一些擦去型号的芯片，对于擦去型号的芯片，不太严格的说，如果上面仅在一个角上有一个园坑的话，基本可判定是富士通的芯片。

芯片的的WE引脚是芯片的第11脚。如果你用万用表测量一下，会发现，WE引脚是与卡带的第1脚，也就是VCC相连的，因此我们第一步需要将该引脚与VCC分离。首先要用缝衣针斜着插入到第11脚下面，然后用电烙铁给第11脚加热，然后用缝衣针轻轻将该引脚挑起即可。这个过程必须非常小心，因为如果把引脚挑断，卡带就报废了。同时也要小心不要让这个引脚与旁边的引脚短路。

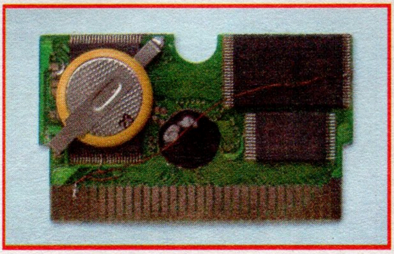


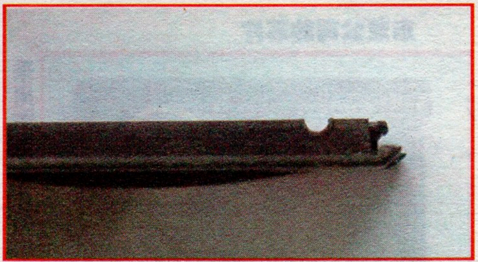
FLASH卡带改造示意图



FLASH芯片引脚焊接示意图

第二步要把第11脚与卡带的第3脚连接到一起，这就要用到漆包线。根据芯片第11脚与卡带第3脚之间的距离剪取合适长度的漆包线。漆包线外面有漆层，所以首先要用小刀把漆包线两端的漆层刮掉，然后用电烙铁上锡。漆包线准备好后，就可以焊接了。对于单芯片的卡带，只需要一根漆包线，对于双芯片的卡带则需要两根。漆包线的一头焊接到卡带的第3脚，漆包线的另一头焊接到刚才挑起的芯片的第11脚上。卡带的第3脚比较大，因此很容易焊接，不过应注意焊点要小，不要用太多的焊锡。芯片的第11脚非常小，所以焊接有一定的难度，应当非常仔细。

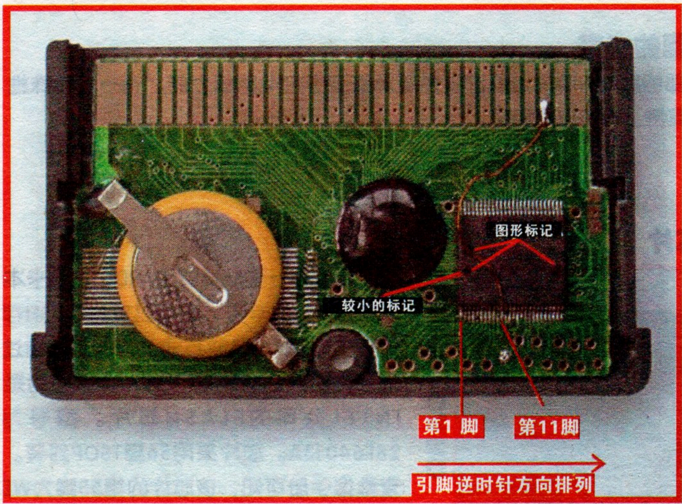




第三步要在卡带外壳与卡带第3脚对应的位置挖一个缺口，否则第3脚的焊点可能会阻碍外壳的装配。方法很简单，用电烙铁烫一下就可以了，然后有小刀把突出的塑料修平整。

MITSUBISHI芯片

采用三菱芯片的卡带现在也逐渐多起来，三菱芯片的型号比较杂一些，各种型号之间还存在不少差异，由于三菱芯片的资料缺乏，软件目前还做不到完全支持，这有待于以后改进，如果哪位朋友能找到三菱芯片的数据手册，请发给我们。目前支持的比较好的型号是M6MGT647。



采用三菱芯片的卡带

通常在采用三菱FLASH芯片的64M卡带中只采用一片64Mbit芯片。常见的型号是M6MGT647，它采用TSOP52II封装，比一般的TSOP48封装的芯片要小，目前还没有在卡带中发现其他公司的芯片采用这种封装的。它的WE引脚也是第11脚。改造的方法和上面介绍的富士通的芯片是相同的，不同的是三菱的芯片引脚更密，因此应该更加仔细。另外由于采用单芯片，改造起来更简单，只要焊一根线就可以了。

东芝公司的芯片



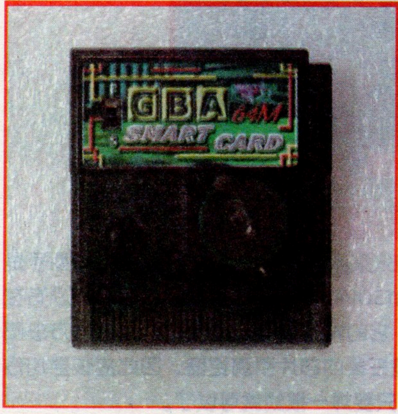
采用东芝芯片的卡带

由于东芝的FLASH芯片的特殊性，所以软件无法支持。也就是说即使把采用东芝芯片的卡带改造成FLASH卡带，也无法通过GBA Link来烧写。不过采用这种芯片的卡带非常少见。

采用转接板的卡带

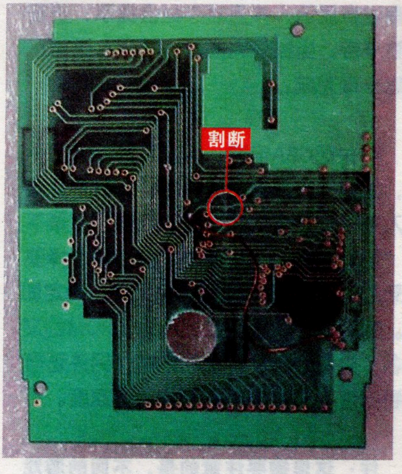
有些卡带内部的FLASH芯片是通过转接板焊接到卡带电路板上的，有一定特殊性，目前软件暂不支持，有待以后研究。

INTEL芯片



SMART CARD

手头有一张SMART CARD，这种卡本来就是FLASH卡带，它可以支持FLASH存储方式和SRAM存储方式，两种方式通过开关来切换。SMART CARD采用的是INTEL公司的FLASH芯片。型号为28F640J3A。芯片采用56脚TSOP封装。查数据手册可知，该芯片的第55脚为WE。对于普通的D版卡带来说，这个脚都与VCC连接在一起，但对于FLASH卡带来说，要对这条引脚加以控制，所以这张卡带中的FLASH芯片的WE引脚并不是接VCC，而是与控制芯片连接在一起的。



改造图

测量一下，可以发现第55脚到控制芯片之间经过了一个过孔，卡带的第3脚上面也有一个过孔。（所谓过孔，是电路板上的铜箔为了从一个面转到另外一面，就在电路板上钻一个小孔，孔做金属化处理，这样孔的正反两个面就导通了，两个面上的铜箔分别连接到孔的正反两面的焊盘上，两面的铜箔就连接到一起了。）

这样一来，使得改造变的非常简单。因为过孔比芯片的引脚要大的多，焊接起来也方便。我们只需要把第55脚到控制芯片之间的铜箔从过孔之后割断，然后把第55脚旁的这个过孔与卡带第3脚上面的过孔连接到一起就行了。

改造好的D版卡带，它们的存储方式是和原卡带存储的游戏的存储方式是相同的，也就是说用黄金太阳或机战A等卡带改造的卡带是FLASH存储方式。用恶魔城白夜或拳皇EX等卡带改造成的卡带是SRAM存储方式。如果原游戏卡带不具备存储能力的话，改造后也不能存储进度（这种情况非常少见）。

目前市面上的大部分卡带都可以与上面的改造方法对号入座。如果有其他特殊芯片的卡带，可以与我们联系。另外需要说明的是，卡带的烧录不是光把卡带改造一下那么简单，还需要和软件相配合。软件部分我们还会不断改进，以增加对更多种芯片的支持。硬件方面我们以后还会不断增加D版卡带中出现的其他芯片的改造资料。

六、改造后的测试

本次改造好的卡带是与GBA Link配套的FLASH卡带，也就是说这种改造卡带必须与GBA Link配套使用。其他烧录设备是不能支持该卡带的。

测试的环境：

- 计算机一台（赛扬766 128M内存）
- GBA Link一套（高速版）
- 改造好的卡带（FUJITSU芯片）
- GBA游戏机一台

1. 将GBA Link一头插计算机的并口（打印口），一头插GBA游戏机。将卡带插入到GBA的卡槽中。启动GBA Link烧录程序，提示检测不到GBA Link，然后开启GBA的电源开关，程序会提示检测到GBA Link。然后进行设置。单击“设置”菜单下的“系统参数”，会弹出设置窗口。第1项是并口设置，默认值为：LPT1 (0x378)。可根据具体情况进行修改。第2项是I/O延迟值设置，默认值为0，这时烧写速度最快。不过有些计算机在这种设置下可能不能正常烧录，如果遇到这种情况，可以把

延迟值调整到1。如果还不行就调整到2，直到功能正常为止。最下面一项是“擦除、烧录之前自动检测卡带”，选中这一项，在以后烧录卡带时就不用手动进行卡带类型选择了，软件会自动完成选择。对于这台计算机，当延迟值设为1时，工作正常。

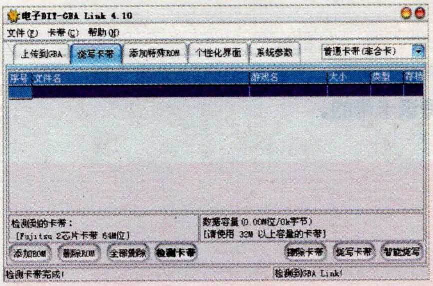
2. 关闭GBA电源，同时按GBA游戏机的START和SELECT两个按钮，重新启动GBA，进入等待连接模式。单击“卡带”菜单下的“选择卡带类型”下的“自动检测卡带类型”。几秒钟后，提示检测到的卡带为FUJITSU芯片卡带[64Mbit（双芯片）]。检测的结果与实际的卡带是相符的。

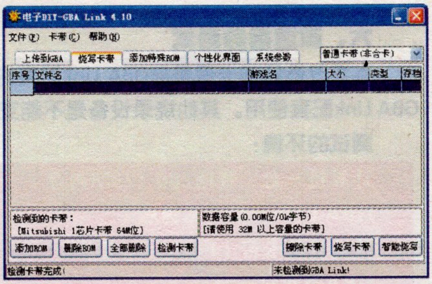
3. 关闭GBA电源，同时按GBA游戏机的START和SELECT两个按钮，重新启动GBA，进入等待连接模式。单击“卡带”菜单下的“擦除卡带”，在执行擦除操作时有进度显示，并且状态栏会提示：正在擦除卡带，当擦除完成时，程序会提示：擦除卡带完成。

4. 关闭GBA电源，重新打开GBA的开关，因为卡带内容已被清空，所以会直接进入等待连接模式。单击“卡带”菜单下的“烧写卡带”，在弹出的窗口中选择要烧录的游戏ROM或其他ROM文件，确定即可。烧写时，状态栏会提示当前ROM的文件名，进度条指示烧写的进度，另外还可以看到烧写耗费的时间和烧写的速度。

注：这里需要注意的是，不同的游戏有不同的存储方式，如果把游戏ROM烧录到与该游戏ROM存储方式不同的卡带中，烧好的卡带在GBA上运行时就不能存储进度或者根本不能运行。

检测卡带类型和不用卡带玩FC游戏





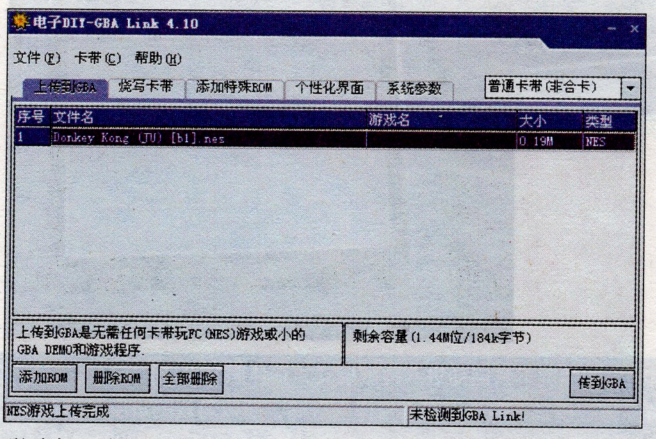
早期的GBA Link烧录器允许你将卡带中的内容Dump成为Rom，而随着版本的提升Link取消了这项功能，不过作为Dump卡带的步骤之一，Link烧录其仍然能够识别其它厂商的卡带类型。也只有正确识别了卡带的厂商，才能针对性的改造卡带。识别卡带很简单，我们只需要将卡带插入到GBA主机上，然后在启动的时候依次选择：卡带--〉选择卡带类型--〉检测卡带类型，就行了，如下图中显示的正是富士通芯片和三菱芯片的卡带被检测出来的状态图示。

另外如果您只有一台GBA和Link烧录器而没有任何卡带，还可以通过直接上传一些小的FC游戏或Demo程序来运行。

原理

不用卡带，那么游戏放在什么地方了呢，原来在GBA游戏机内部，象电脑一样也有内存，GBA的外部内存容量为256K，这是我们可以利用的，如果我们把数据直接写入内存中，那么GBA就可以运行它。这样一来，就出现了两个问题，第一个问题是内存容量的问题，256K看来似乎小了点，不过小也是相对的，对于GBA游戏来说是小，对于NES游戏来说并不算太小，大部分的NES游戏容量都是比较小的，用在这里很合适。不过这256k并不能全部用于装载NES游戏ROM，因为还需要模拟器，上面提到过，我们使用的是POCKETNES，它非常小，因此剩余的可装载NES游戏的空间就是256K减掉模拟程序的容量。这部分空间既可以用来装载单个的NES游戏，也可以装载合集，完全看你怎么去充分利用了。另外一个问题是掉电丢失的问题，因为程序是放在内存中的，根据内存的特性，我们知道一旦关掉GBA的电源，则内存会因掉电丢失掉内部的所有数据，当再次打开电源，我们的NES游戏也就不见了。不过POCKETNES从V7a版以后都提供了休眠模式，当令GBA进入休眠模式后，液晶屏就会被关掉，所有比较耗电的电路都停止工作，仅仅靠电源保持内存中的数据，因此很省电。

步骤



首先将GBA和Link烧录器连接上，打开GBA Link电源，切换到[上传到GBA]这栏，在这里我们可以利用GBA内部的存储空间为GBA上传少量容量不大的FC游戏。点击[添加Rom]，然后选择FC游戏（可以是经过Zip压缩过的游戏），我们可以看到总共可以添加的游戏容量是2M，也就是电脑存储容量的256K。在容量限制内添加游戏完毕后，点击[传到GBA]便能开始游戏，在游戏菜单中你可以看到添加的游戏列表（如果添加了复数的FC游戏的话），随便选择一个游戏便能够开始玩了。

以下是玩FC游戏的时候能够选择的一些功能：

按键	功能
在游戏中同时按下L+R	进入游戏菜单
在游戏中途菜单中设置AutoFire	打开或关闭按键的连射功能
在游戏中途菜单中设置Controller	设置在游戏中的操作杆ID
在游戏中途菜单中设置Display	设置游戏的显示模式
在游戏中途菜单中设置Link Transfer	向另一台机器传输游戏
在游戏中途菜单中设置Sleep	进入睡眠模式
在游戏中途菜单中设置Restart	重启游戏





在机器许久没有响应的情况下会自动进入睡眠模式，在休眠状态同时按下Start+Select键能够解除睡眠模式，由于没有卡带作为存储，所以游戏的进度存储在GBA内，当关闭电源或电池用尽的时候游戏和进度都会消失，所以在不用的时侯最好进入睡眠状态省电。

这样我们就能够在没有卡带的情况下运行FC游戏了，同理还能够运行以下小的游戏Demo合刊电子图书，只是容量会有限制，有意思吧：)

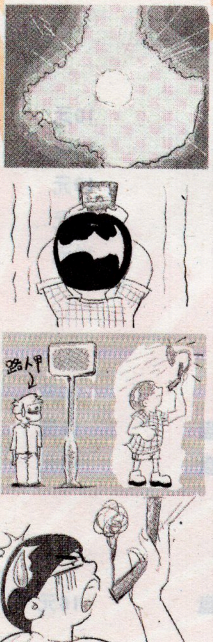
掌机部落

栏目编辑：雪晴MM

大家，我是刚进编辑部的新人小菜鸟雪晴MM，上一代雪过天晴大叔因为玩GBA过度被转移到某医院进行游戏隔离治疗，今后这块讲由我来主持，希望广大读者能支持我~~

牢骚

经过多方努力，掌机地带第4期终于以全新的面貌面世，大家多次来信中提到的改为小开本、增加页数等问题也得到了响应，不知道读者意下如何呢？为了适应小开本的制作排版，我们的美工GHost GG更是花费了数个不眠之夜（美编：此杂志就是我侵略地球的第一步），希望大家能够对这次的版式多多提意见，我们今后还有更大的改进空间：）春尽夏至，游戏软件的黄金时期即将到来，近期几个超级大作的热潮让小编们深感兴奋而又感慨工作的忙碌、时间的短暂。如何将最新最全的掌机娱乐资讯报道给读者，如何制作最具特色最权威的游戏攻略，我们同样需要来自读者的热心支持~从本期杂志开始，我们将在每页的页脚下方增添一些游戏的奇闻趣事，这包括一些游戏的软硬件咨询、网站资源、以及玩家的心得、感想。同时我们希望读者能够在来信中给我们提供一些类似的素材（包括游戏感想、游戏心得、游戏评论等），在经过挑选刊登后您将有幸成为今后一些抽奖活动大奖的得主哦（奖品和活动内容本小姐事先保密）。



微风坐在太阳下玩洛克人，并说：酷暑难当啊~~~~~

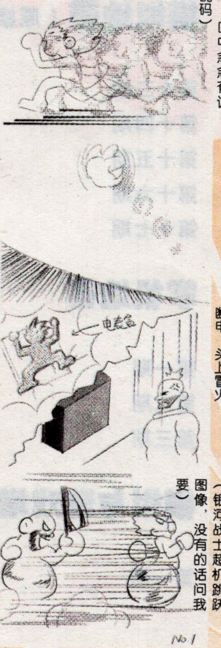
电灯泡主意：电风扇型GBA设计出现，以双屏掌机为素材修改

旁人路过见状语：这不是星爷电影里面的前置电风扇吗？

天空闪电划过，GBA电源用尽，微风无语……

夏日将至，天气异常炎热，对于每天抱着他的蓝色GBA玩的满头大汗的微风（疯）来说，这问题可是当前急需解决的老大难。而此君偏偏喜好难度相当高（对其而言）的动作过关游戏，所以经常抱憾GBA为什么不加装个小型电风扇。照他的想法，本来就很拮据的GBA电源看来又得由于分流而缩短游戏的时间了，是玩得凉快重要呢还是玩到中途断点令人心焦呢：）

迷恋于银河战士的C君近日举止怪异，不但口中经常吐出奇怪语调之英文单词，行为举止也经常令旁人大为不解。一日宿舍电表需要更换电卡，C君径直从楼梯下离电表尚有两米高只处飞身跃出，本欲在空中使出著名的前空翻（C君语：此招名曰螺旋跳），无奈柔韧性欠缺，误将双脚搭在了邻居的电表阀门上，导致隔壁正在欣赏矩阵革命的老大爷大动肝火……经过了一个小时的道歉之后，C君仍不思悔改，总结失误的原因竟得出“尚未习得高断跳跃技能”……



举止怪异的C君加速冲刺上下班（残象），口中念念有词（乱码）

在楼梯下乡上看着电表，思考跳上去

双脚搭在闸门上，另一边在看DVD突然断电，头上冒火

被老头训话，在想能再跳高点就好了（银河战士超机跳跃图像，没有的话问我要）

（美编排版时一直…………）

邮购信息

很多读者来信询问究竟还有哪些杂志可供邮购，我们就给大家详细列出尚可邮购的杂志期号，方便大家查询。

模拟与游戏

第六期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第七期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第八期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第九期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十一期	全彩印刷16开100页+附赠双光盘	13元
第十二期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元

模拟地带（原模拟与游戏更名）

第十三期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十四期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十五期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十六期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第十七期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元

掌机地带

第一期	全彩印刷16开100页+附赠光盘	10元
第二期	全彩印刷16开100页+附赠双光盘	13元
第三期	全彩印刷16开100页+附赠双光盘	13元

模拟与游戏增刊－射击游戏编年史

第一期	全彩印刷32开160页+附赠双光盘	16元

模拟地带现开通全年邮购业务，您只需要汇款100元，即能邮购全年杂志，而不需要理会期间哪期会是双光盘。

邮购地址：北京市昌平区6511信箱

邮政编码：102218

注意事项：邮购的时候请不要加上某某杂志社，这样虽然也能收到杂志，但由于邮政方面的处理会延长周期，原汇款地址北京市6511信箱仍收到杂志，所以之前汇过款的读者大可不必担心。模拟地带32开本全六期与模拟与游戏前五期将不会再版，请读者不要再来信询问，谢谢！

菜鸟家园

应很多读者要求开办的菜鸟家园栏目，现正式由本小姐全权策划的：菜鸟补完计划开张了（因为我也是菜鸟哦），掌声~~~~~~~~~

这次为大家登载的是，这本掌机杂志所涉及到的一些菜鸟名词解释，希望大家在阅读杂志的时候有不懂的地方，先到这里查阅，也算是给本小姐赏赏脸吧（我可是收集得很辛苦di~/）~~~~~~

前瞻：不是瞻前顾后的意思，指的是对一些即将发售的游戏做一些理性上的报道和预测，所谓三思而后行，买游戏前一定要看看前瞻，才能做到经济实惠又好玩哦。

GB/GBC/GBA/GBA SP：分别是任天堂三代手掌游戏主机，其特点分别是黑白、彩色、性能提高、便携改进，GBA SP是GBA的改进版本，机能完全一样，现在除了GBA SP之外，其余的三款主机都已经不再生产。

ROM：由游戏卡带导出得来的可供存储在PC存储器上的游戏文件，像玩游戏需要插入卡代一样，玩模拟器同样需要载入ROM文件。对于手掌机游戏而言，我们在网上或杂志上看到的游戏容量与ROM容量有所区别，ROM在导出之后存储在PC存储设备上，其容量只有实际游戏容量的1/8，而ROM再经过压缩之后容量会更小。

烧录卡：非任天堂官方生产的可供擦写游戏卡带，将游戏ROM刷写进烧录卡中再插到游戏主机上玩，其效果与原始的卡带没有区别。对应手掌机的少路卡有很多，基本上任天堂每一代手掌机主机都有其对应的烧录卡出现。由于烧录卡具备反复擦写的功能（可以将游戏随意写入和删除），所以其价格要略高于一般的卡带。

联机游戏：由于手掌机游戏的屏幕大小有限，所以每个玩家只能看到自己的游戏屏幕，所以通过联机线进行多人游戏的想法得到了实现。对于拥有了两台同样规格的手掌游戏主机、同样的两款游戏卡带的玩家，只需要一条短短的联机线就能够进行联机游戏。当然，受线联机游戏本身必须具备多人游戏的功能才行。

秘技/金手指：非常规游戏所采用的作弊手段，一些游戏我们可以在得知其特有的秘技后于游戏中输入，从而得到强大的支援，而金手指则是暴力的修改游戏，它以游戏的平衡度为代价，让玩家在游戏中拥有极端的能力。秘技是游戏本身所具备的，而金手指是人为加载的。在模拟器中我们可以自己查找并修改游戏以达到金手指的目的，而在烧录卡中我们需要等待烧录软件的更新来获得最新游戏的金手指。

以上便是本小姐首次给大家带来的菜鸟解惑题材，接下来的实践，请大家继续支持本小姐的菜鸟转型计划，坚决与编辑部那帮自称老鸟的家伙

斗争到底~~~~

有关读者点播

许多读者来信都对我们的光盘内容非常满意，在看书的同时还能玩游戏，游戏数据盘的收藏也是不少读者的爱好之一，但这还是不够di，许多读者还想我们在光盘中附带各类游戏周边、图片、音乐等东东，其实我很早就要求疯子GG多放些可爱的掌机游戏图片和好听的音乐，但孤掌难鸣，那个可恶的疯子GG竟然敢不理我，现在在广大读者们的支持下，实现我们的目标就容易多了，所以这里告诉大家，如果有哪些特别想要的游戏、图片、电子书、音乐等，记得来信时写清楚，那个疯子GG是绝对不敢不理会读者们的要求的哦~。

抽奖信息

自我们在第三期杂志中开展抽奖活动后，参加活动的读者非常踊跃，最直接的结果是把我的小桌变成了一坐小山，虽然撕信撕到手都有麻痹的感觉，但心里却非常的高兴，有大家的支持，我们就会有更大的动力制作杂志，在GBALink的朋友们支持下，今后我们还将把抽奖活动继续下去。从这期开始，我们把抽奖的形式从回答问题转变为投稿的形式，大家只要把自己玩掌机的感想、攻略、经历、评论写成文章发给我们，一旦被选上刊登到杂志里，除了获得稿费外，还能得到由GBALink的制作商提供的烧录卡套装，256Mbit的GBALink烧录卡等着你来拿哦（我也好想要！！！）。

而上期问题活动的得奖名单我们把它公布在封三上，记得一定要留意其中是否有你的名字~。

附：GBA游戏发售列表

機動戦士ガンダムSEED 友と君と戦場で	机动战士高达SEED 朋友、你和战场	2004年5月13日	日	ADV	BANDAI
シャイニング ソウル お買い得版	光明之魂廉价版	2004年5月20日	日	ARPG	SEGA
スーパーチャイニーズ1+2 アドバンス	超级中国人1+2	004年5月21日	日	ACT	CULTURE BRAIN
ファミコンミニ	FC经典收藏系列第二弹	2004年5月21日	日	合集	NINTENDO
メトロイド ゼロミッション	银河战士 初始任务	2004年5月27日	日	ACT	NINTENDO
じゃじゃ丸Jr.伝承記~ジャレコレもあり候~		2004年5月27日	日	ACT+合集	JELECO
フロッガー古代文明のなぞ	Block古代文明之谜	2004年6月17日	日	AVG	KONAMI
トルネコの大冒険3アドバンス 不思議のダンジョン	特鲁尼克大冒险3A之不可思议的迷宫	2004年6月24日	日	RPG	CHUN SOFT
ファイナルファンタジー1+2	最终幻想1+2	2004年7月	日	RPG	SQUARE-ENIX
メタルスラッグA	合金弹头A	2004年7月22日	日	SACT	SNK/PLAYMORE
續.ボクらの太陽	续.我们的太阳	2004年7月22日	日	ARPG	KONAMI
Mario vs. Donkey Kong	马里奥对大金刚	2004年5月24日	美	ACT	NINTENDO

买掌机地带，就有机会得到256Mbit GBALink烧录卡带套装！！

购买杂志的读者，只要把自己的玩掌机游戏的感想、经历、心得、评论随回函卡一起发给我们，一旦刊登在杂志上，除了获得稿费外，还将得到GBALink 256Mbit烧录卡套装，希望大家踊跃参加！

热忱答谢读者！

《掌机地带》杂志社

举办大规模的有奖活动回馈读者！

上期抽奖活动揭晓：

最佳读者（一名）：
广东省中山市中医院急诊科梁玉成
邮编：528400
奖品：GBALink 256Mbit SE烧录卡套装一套

最佳作者（一名）：
北京市石景山区老山西里24栋2号 印文发（阿姆罗）
邮编：10043
奖品：GBALink 256Mbit烧录卡套装一套

幸运读者（三名）：
深圳市罗湖区爱国路东深供水局东深一街A座13栋307室 胡海燕
邮编：518001
奖品：GBALink 128Mbit烧录卡套装一套

奖品多多！机不可失！时不再来！

杭州市第十一中学高三(8)班 褚俊杰
邮编：310014
奖品：GBALink 128Mbit烧录卡套装一套

广州市天河区天河软件园建工路13号506科望公司 肖毅文
邮编：510000
奖品：GBALink 128Mbit烧录卡套装一套

鼓励奖（五名）：
长沙国防科大理学院五队2003级 崔云霄
邮编：410073
奖品：GBALink 烧写器一个

广东省珠海市香洲区凤凰花园一栋2单元1101 卓慧
邮编：519000
奖品：GBALink 烧写器一个

天津市西青区津静公路天津商学院宅德英华美 范智军
邮编：300381
奖品：GBALink 烧写器一个

北京市朝阳区潘家园南里21号楼乙门408 程朔
邮编：100021
奖品：GBALink 烧写器一个

郑州工程学院264#信箱 张磊
邮编：450052
奖品：GBALink 烧写器一个



请踊跃投稿参加抽奖！


VOL.4
掌机地带
POCKET ZONE
定价：¥13（双光盘）